MENSILE - ANNO X - NUMERO 88 - LUGLIO/AGOSTO 1997 - LIRE 15.000

Enigma AMIGA RUN 88

LA PRIMA RIVISTA ITALIANA DEDICATA ALL'AMIGA. CON CD-ROM ALLEGATO

TUTTO QUELLO CHE SERVE SAPERE SULLA NUOVA MOSTRA MERCATO AMIGA IN ITALIA

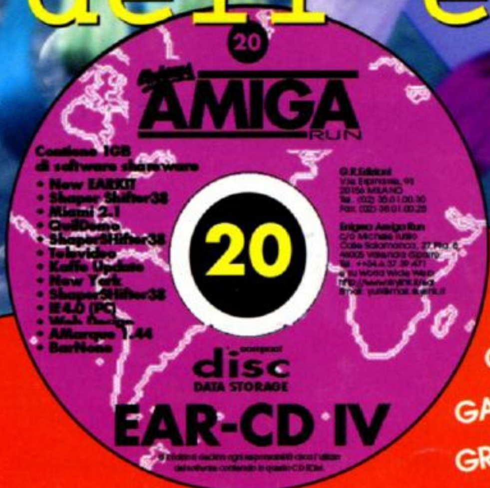
PIANETA AMIGA EMPOLI 20-21 SETTEMBRE

SU QUESTO NUMERO SCONTO DEL 50% SUL BIGLIETTO DI INGRESSO

OFFERTA: RISPARMIA IL 20% REGISTRANDOTI A MUI, MULTICX E ALTRO.

OXYGEN 200

Le novità calde dell'estate



DTV: Font Machine 2 (seconda parte) - MERCATO: Underground Software

LIGHTWAVE: Il nuovo modeler - MUSICA: Un manuale italiano per B&Pipes

CD-ROM: AmyResource 3 - Amiga Dev CD v1.1 e Cliptomania

GAMES: The Killing Grounds, Capital Punishment, Tommy Gun, Nemac IV, Damage

GRAFICA: Art Effect (seconda parte), Turbo Print Professional 5, Schede grafiche.

PRODUTTIVITÀ: I siti Internet dedicati alla produttività - REAL 3D Gallery & Tricks

SHAREWARE: Host Contacted, Il sito di SASG

SU CD-ROM SHAPESHIFTER 3.8 e Miami 2.1

Enigma Amiga Run è un periodico GR Edizioni S.r.l., viale espinasse 93 20156 Milano - Reg. Trib. Milano n° 35 del 25/01/1988 - Distributore ME PE - V.le Famagosta 75 - Milano - Spedizione in abb. postale gruppo /50 - Direttore Responsabile: Gianluigi Zanfrognini

PARLI INTERNET?

MAILING LIST DB-LINE e sarai aggiornato via e-mail su novità e offerte speciali:
http://www.dbline.it/mhtm/_mailinglist.htm

LATEST PRESS RELEASES:
http://www.dbline.it/mhtm/_press.htm

VUOI RICEVERE IL NOSTRO LISTINO PRODOTTI IN OMAGGIO? TELEFONACI.

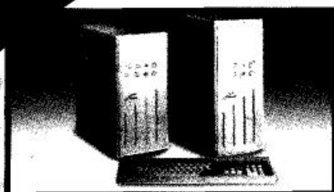
Db-Line

http://www.dbline.it

PER ORDINI 0332/749000 (768000)

HELP LINE AMIGA
TEL. 0332/749080
ASSISTENZA TECNICA PRODOTTI DB-LINE
DALLE 15:00 ALLE 18:00

Photogenics™ V. 2.0 CD-ROM
Innovativo programma grafico a 24 bit.
Disponibili : Upgrade da Versione precedente.



INFINITIV TOWER PER AMIGA
Disponibili i fantastici Tower Modulari per tutti gli Amiga.

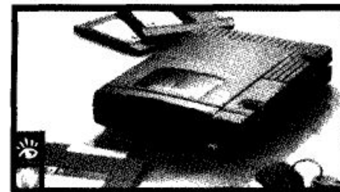


CYBERVISION 3D
Scheda grafica 64 bit, per A2000 / A3000(T) / A 4000(T) Zorro II/III Autosense.
DISPONIBILI SCANDOUBLER E MODULO MPEG.

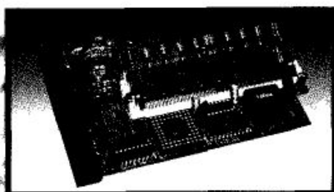
IN OFFERTA VERSIONE 17"



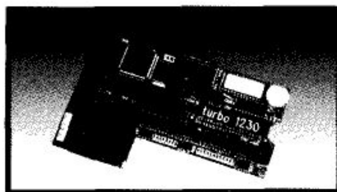
MICROVITEC AUTOSCAN 1438
Multiscan da 14", 0.28 dot pitch. Aggancia tutte le risoluzioni AMIGA. Frequenze: oriz. 15-38kHz, ver. 45-90Hz. Approvato MRPII.



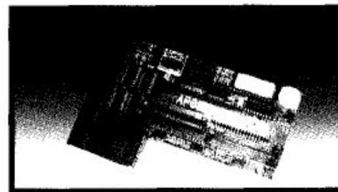
IOMEGA ZIP
Unità disco drive IOMEGA 100 Mb - tempo d'accesso 25ms - transfer rate fino a 1,2 Mb sec. - necessita controller SCSI.
Disponibile software Zip Tools per Squirell.



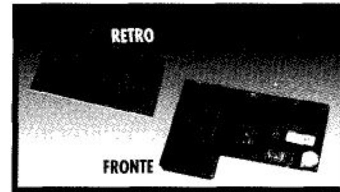
OMEGA
Velocissima scheda di espansione per Amiga 1200 da 0 a 8 Mb ZERO WAIT STATE, con 2 socket per SIMM a 72 pin e clock. FPU opzionale.



APOLLO 1230LC 68030/882 25 Mhz
La più economica scheda acceleratrice per A1200 a 25 Mhz con processore Matematico 68882 a 25 Mhz, gestione della MMU. Monta un modulo Sim 72 Pin senza parità da 4 o da 8 Mb.



APOLLO TURBO 1240 40 Mhz
25 volte più veloce di un A1200. CPU 68040 a 25 Mhz o 40 Mhz. Fino a 32 Mb di FastRam autoconfig. SCSI opzional.



APOLLO TURBO 1260 50 Mhz
40 volte più veloce di un A1200. CPU 68060 a 50 Mhz. Fino a 32 Mb di FastRam autoconfig. SCSI opzional.



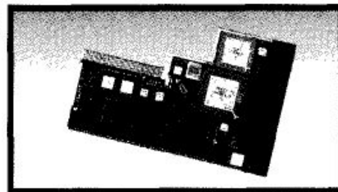
APOLLO 630
L'unico acceleratore per A600. 40 volte più veloce di un A600. CPU 68030 25 Mhz FPU 68882 espandibile fino a 8 Mb con 1 SIMM da 72pin. Facile installazione..

NOVITA'

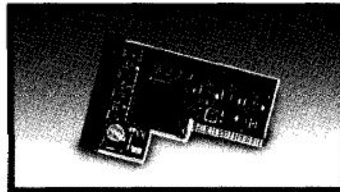
INCREMENTA LE PERFORMANCES DEL TUO MAC !

MACCELERATE!
604e-150, -180, -200

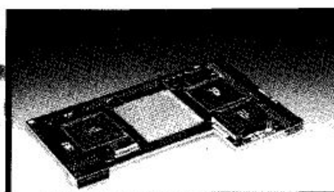
Disponibili acceleratori per Power Macintosh PC 604e-150/166 - 180 - 200 - 225.
Compatibili al 100%, non necessitano di software di supporto.



BLIZZARD 1230 - IV - 50 Mhz
Scheda acceleratrice per Amiga con un socket per SIMM da 1, 2, 4, 8, 16, 32 Mb e batteria tampone. Monta un MC 68C30 a 50 Mhz. Coprocessore matematico opzionale. Circuito on-board per copiare il kickstart in FAST RAM 32 bit.



BLIZZARD 1260 50 Mhz
BLIZZARD 1240 ERC



FALCON 040/060 PER A1200
1,5 volte più veloce di un Amiga 4000/40. Accesso RAM 3,5 più veloce di Amiga 4000/40. 128 Mb di RAM max-fast SCSI-II/III Controller. Compatibile: PCMCIA - Upgradabile a 060.



BLIZZARD 2060 / 2040
Acceleratore per A2000 con CPU 68060 a 50 Mhz. 4 sockets per SIMM a 72pin (fino a 128 Mb). Controller Fast SCSI-2 DMA integrato (fino a 10 Mbyte/sec. in sincrono).

BLIZZARD 603 POWER BOARD **NOVITA'**
CON POWER PC 603E 120 MHZ.
(CON MMU/FPU) PER A1200.

CYBERSTORM PPC 604E - 150/180/200 MHz
CON POWER PC 604E PER
AMIGA 3000(T) AMIGA 4000(T).



CYBERSTORM 060
Disponibile per A4000(T) e A3000(T) dotata di CPU 68060 a 50Mhz già operativa per l'upgrade a 66 e 80Mhz. 5 volte più veloce di un normale A4000/040. Espansione di memoria fino a 128 con simm 72 pin (la memoria viene vista come unico blocco contiguo-autoconfigurante). Compatibile con moduli esistenti come il Fast SCSI-II DMA.

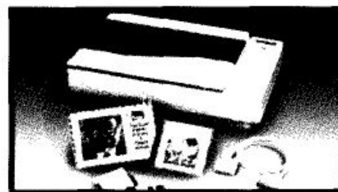


SX-32 DA CD32 A A1200
Trasforma il CD32 in A1200: porta per tastiera PC, HD controller, uscita video Amiga + VGA, seriali parallela porta floppy...

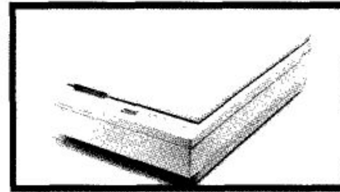
IN OFFERTA



VIDI AMIGA 24 RT/24 RT PRO
Digitalizzatore video in tempo reale a 24 bit per qualsiasi modello di Amiga. Si collega alla porta parallela. Ingressi S-VHS e composito. Permette di catturare immagini fino in 1472 x 576 a 16 milioni di colori.

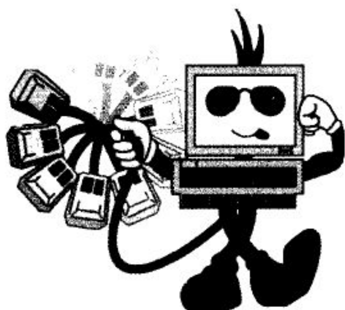


VIEWSTATION
Scanner piano SCSI. Software per Amiga in dotazione. Utilizzabile anche da PC.



SCANNER GT-8500 (+sw e cavo)
SCANNER GT-9000 (+cavo)
Scanner a colori per Amiga formato A4, 24 bit colori fino a 1200 DPI. Disponibile Software Power Computing e ImageFX.

DISTRIBUTORE PER L'ITALIA: DB LINE srl - VIA ALIOLI E SASSI, 19 - 21026 GAVIRATE (VA) - TEL. 0332/749000 - FAX 0332/749090 e-mail: info@dbline.it - http://www.dbline.it



editoriale

Io ci credo...

Durante la mia permanenza in quel di Londra ho avuto modo di riflettere a lungo sulla possibilità di realizzare una mostra mercato simile al World of Amiga in Italia. In effetti è stata proprio la nostra testata l'unica "entità" ad essere mai riuscita ad organizzare un evento fieristico solo per Amiga. Sto parlando di Amiga Days e degli anni felici della nostra piattaforma, sto parlando di Roma e di un Ergife Palace Hotel pieno di amighisti con la loro copia di Enigma sotto il braccio. Sto parlando di un successo non più ripetuto, sto parlando dell'anno (del signore) 1989.

Ma lasciamo stare i fasti del passato per concentrarci nel presente. Dopo il fallimento di tante interessanti iniziative (tutte sempre appoggiate dalla nostra testata) come Bit.Movie, Bit.Music, Pixel Art Expò non sembra facile organizzare un evento dove non è garantita la presenza di massa degli utenti PC. C'è da dire che laddove si è tentato di aprire a questi a discapito dei vecchi e fedeli utenti Amiga (leggi Bit.Movie) l'interesse è presto scemato innestando un trend negativo e irreversibile.

Oggi c'è chi ci riprova, oggi c'è chi scommette ancora sulla nostra piattaforma, malgrado la latitanza di Amiga International (ex Technologies ed ex mamma-Commodore) e malgrado i tempi non proprio felici. Lo scenario di questa nuova sfida è la bella Toscana.
Empoli, a pochi minuti da Firenze e quindi a poche ore da Milano e da Roma, sarà il nuovo palcoscenico del potenziale evento Amiga dell'anno.

Noi abbiamo deciso di appoggiare in pieno questa manifestazione dando retta più al cuore che al cervello e sto scrivendo queste righe per esortarvi a fare altrettanto. Veniteci!

Si è parlato spesso di dare un segnale forte. Si è detto spesso, anche da questo pulpito, che il mercato italiano è florido malgrado tutto. Malgrado una pressione fiscale schiacciante che obbliga i rivenditori a ricaricare sul prezzo dei prodotti, malgrado un sistema postale che impedisce la nascita di mail order degni di questo nome, malgrado la grande distribuzione sia in mano a grandi mercanti che vedono facili guadagni solo sul mercato PC e che preferiscono non pensare e quindi non prendere in considerazione piattaforme alternative.

A questi ultimi rivenditori stoicamente rimasti chiedo di fare un piccolo ulteriore sforzo. Chiedo di partecipare dando la possibilità agli utenti di toccare con mano l'hardware e il software che vedono recensito sulle riviste. Chiedo a questi "eroici" negozianti di uscire per una volta dal loro ambito locale e assumere un ruolo nazionale. Se arriverete in tanti arriveranno tanti visitatori garantendovi un guadagno soprattutto di immagine.

Agli utenti dico di partecipare per dare un segnale forte a questi rivenditori. Un segnale che li aiuti a credere ancora nella piattaforma Amiga malgrado tutto. Un segnale che li aiuti a investire ancora tempo e denaro. Questo appello è per tutti: secessionisti che credono di poter vivere senza vedere oltre il palmo del loro Workbench e che preferiscono separarsi dagli altri sistemi con un taglio netto e altri che pensano nell'integrazione Amiga-resto del mondo grazie ad cavi, cavetti e dischetti.

A tutti voi dico: io ci credo. Fatelo anche voi. Perché Amiga in Italia c'è. Malgrado tutto.

Michele Iurillo
(yuri@skylink.it)

PIANETA AMIGA, EMPOLI 20-21 Settembre 1997



Direttore:
Michele Iurillo
(yuri@skylink.it)

Hanno collaborato:
Maurizio Bonomi (bonomi@skylink.it)
Alessandro Tasora (atasora@galactica.it),
Giuseppe Ligorio (gligorio.aica@iol.it)
Marco Milano (maestro@tnt.it)
William Molducci (will@sira.it)
Paolo Griselli (griselli@skylink.it)
Harry Haller (ear@skylink.it)
Salvatore Stilo (Londra)
Nicola Morocutti
Andrea Favini

Distribuzione:
Messaggerie Periodici, V. le Famagosta, 75
20142 Milano, Tel. (02) 89.59.21

Impaginazione:
Michele Iurillo

Stampa:
Litografica - Via Leonardo d.Vinci, 9
Cuggiono (MI)

Disk Mastering:
Ermanno di Mario, Michele Iurillo

Realizzazione copertina:
Fabio Bussola (immagine)

Clip Art:
Alberto Geneletti
"Enigma Amiga Run" è un mensile edito da G.R. Edizioni S.r.l.
Via Espinasse, 93 - 20156 Milano
Registrazione del Tribunale di Milano
N.35 del 25/1/1988
Redazione di Valencia (Spagna):
Calle Salamanca, 27
46005 Valencia (Spagna)
Tel. 0034.6.373.94.71
URL: http://www.skylink.it/ear

Chiuso in redazione il **16/06/1997**
Chiuso in impaginazione il **20/06/1997**

Direttore responsabile:
Gianluigi Zanfrognini

SOMMARIO

LUGLIO/AGOSTO 1997 - NUMERO 88



La posta dei lettori

a cura di ***Michele Iurillo***

Questo spazio è a disposizione di tutti i lettori che volessero porre quesiti tecnici, esprimere opinioni sulla rivista o sul mondo Amiga. La redazione si riserva il diritto di condensare il testo delle lettere senza alterarne il significato. Scrivete a:

ENIGMA AMIGA RUN
c/o Michele Iurillo
Calle Salamanca, 27
Pta.8-Piso 4
46005 Valencia
(Spagna)

oppure a:

ENIGMA AMIGA RUN
c/o G.R.Edizioni
Viale Espinasse, 93
20156 Miiano

o inviate un email a:

yuri@skylink.it

Per le sostituzioni di CD-ROM difettosi o richiesta di arretrati fare riferimento sempre all'indirizzo di Milano dichiarando chiaramente sulla busta che si tratta di sostituzione o richiesta di arretrati. Non inviate denaro in contante ma solo vaglia postali.

Cauto ottimismo

Caro Michele,
ti scrivo questa lettera per farti prima di tutto i complimenti per la rivista; ho iniziato ad acquistarla regolarmente da quando avete preso la decisione di allegare il CD; i primi numeri li esaminavo con un PC di un amico, ma poi ho deciso di acquistare un lettore 4X per il mio A4000/030.
Utilizzo il computer sia per motivi di lavoro (un PC Pentium), che per hobby a casa dove ho posseduto nel corso degli anni solo macchine Commodore, a partire dal glorioso C64 passando via via al mitico Amiga 500, al 1200 ed ora al 40001030; sono sempre stato molto soddisfatto delle scelte fatte, anche se non perdonerò mai la scelleratezza dei vari manager Commodore che hanno fatto sì che la nostra macchina perdesse pian piano il suo vantaggio competitivo.
Nonostante le penose vicissitudini che hanno caratterizzato questi ultimi anni, non ho mai perso la speranza di vedere risorgere la nostra stupenda macchina, tanto che ho speso del denaro per aggiornarla continuamente; oggi possiedo questa configurazione:

un Amiga 4000/030 con 18 MB di Ram,
disco fisso WESTERN DIGITAL da 1,6 GB,
lettore GOLDSTAR CD 4X,
monitor MICROVITEC da 14";

per il futuro spero di potere dotare la macchina di un processore più veloce (PowerPC?), perché ormai il vecchio 68030 mostra i suoi limiti, ed una scheda grafica (Cybervision 64/3D o Picasso IV?, questo è il dilemma).
Nell'ultimo numero, che ho acquistato solo ieri (2 giugno 1997), leggendo le notizie riguardanti l'acquisizione della tecnologia Amiga da parte di Gateway 2000, ho potuto notare un cauto atteggiamento da parte tua sulla vicenda; questo, unito alle notizie riportate dalla rubrica "Novità dal mondo Amiga" circa l'interessamento di Compaq a Gateway 2000 e la flessione in borsa della società, mi preoccupano e mi frenano ad investire altri soldi per il futuro. Spero che nel frattempo ci siano stati ulteriori sviluppi in positivo ed attendo fiducioso. La tua proposta per un cambiamento "istituzionale" della testata mi trova sostanzialmente d'accordo circa il passaggio ad una rivista solo su CD; i tempi ormai sono maturi e credo che possa convincere altri utenti a fare il grande passo. Sono anche favorevole, in linea di massima, ad una periodicità bimestrale, a patto che questo serva a rendere la nostra rivista più ricca di contenuti e di novità. Ora ti saluto cordialmente e spero di leggerti al più presto,

Guido Gabrielli

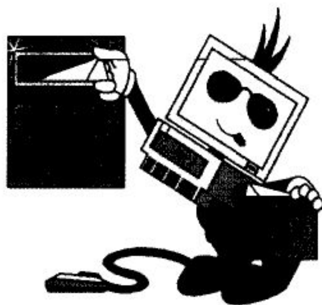
Effettivamente abbiamo commentato le vicende Gateway2000 - Amiga International con cauto ottimismo. Forse perché stufi di rimanere puntualmente delusi dopo qualche mese. Ci era già successo con la Amiga Technologies e Escom, ci era già successo con Viscorp ed ora non possiamo essere troppo ottimisti o meglio non possiamo raccogliere con troppo slancio la notizia. Ci piacerebbe che fosse tutto vero, tutto risolto, ma non è così. Pensavamo di poter trarre qualche conclusione più azzardata dopo l'incontro con Petro Ts. Alla fiera di Londra ma non è stato così. La Gateway2000 dal canto suo viaggia che è un piacere e la piccola flessione in borsa che avevamo notato è oramai un ricordo. I signori della Gateway2000 hanno rifiutato l'offerta di Compaq definendola poco adeguata. Questo significa essenzialmente che non hanno bisogno di liquidità in questo momento. In poche parole stanno bene finanziariamente. I miei colleghi inglesi sulla stampa britannica hanno detto che non si muove nulla perché alla Gateway 2000 preferiscono fare le cose con calma. Ma intanto il tempo passa inesorabile. Da quella conferenza stampa farsa di Londra non ci sono state più novità se non una fugace apparizione di Petro T. in USA presso uno user group dove ha ripetuto i suoi "Ladies and Gentlemen" senza apportare nuove notizie. Tornando a noi non abbiamo ancora deciso nulla, non abbiamo deciso se finire su floppy o se far diventare la nostra rivista bi-mestrale. In questo momento siamo troppo impegnati a

portare avanti la rivista così come è e a cercare di "sfondare" in Spagna con la edizione gemella di EAR. I cambiamenti comunque si faranno prima o poi con la più ampia maggioranza di lettori possibile. Arduo? Forse.

Michele Iurillo

Pirati o Corsari

Egregio direttore,
in questo periodo buio personalmente preferisco registrarmi allo shareware piuttosto che comprare originale.
Ma così uccidi il tuo Amiga ! dici tu...ed hai ragione ma noi Amighisti siamo già sfigati perché spendiamo il doppio di altri in hardware e purtroppo anche le stampanti Epson hanno serie difficoltà a stampare su filigrana... Non sto spalleggiando i pirati...non equivocare !!!!!
Ho sempre comprato i programmi che ho utilizzato maggiormente (talvolta anche usati) e sono pronto a comprami Myst appena esce... Lasciami però fare qualche considerazione:
1) gli italiani sono ancora considerati un gran popolo di pirati ma questi sono ricordi dell'epoca d'oro di amiga dove i pirati che facevano su molti soldi erano in fondo una percentuale infinitesima rispetto all'esercito di ragazzi che si scambiavano i dischetti. Era facile scambiare giochi che tenevano al + 5 dischi, oggi con il supporto su CD è molto più difficile....
2) programmi seri : quando mai nel periodo d'oro abbiamo visto i manuali o per lo meno la localizzazione in italiano ??? Sono ben contento di supportare importatori seri come NonSoloSoft o Dbline che mi traduce manuali e mi da un servizio prima e dopo la vendita...
Anni fa talvolta l'importatore non esisteva, se esisteva talvolta proponeva i prezzi che voleva o non supportava gli upgrade Era serio un rivenditore che proponeva Caligari tra BomerBob e Dragon's Lair ?
Ancora oggi talvolta è più conveniente comprare in Inghilterra : la suite VistaPro + Terraform + MakePath + Distant Suns veniva venduta a meno di 130.000 l'importatore italiano propone Distant Sun (versione su dischi) a 99.000 da solo !!
3) quanti giochi sfruttavano davvero le risorse ? Anzi : più ram avevi meno erano le probabilità che funzionassero.... sono ben contento oggi di spendere per software che mi sfrutti il mio sudato 040 e domani il PPC, harddisk e ram a volontà....
4) come si fa a pretendere che uno faccia l'upgrade quando prima dici che questa versione del programma sarà l'ultima, inoltre non implementando le necessità impellenti e però regalando la versione precedente sulle riviste inglesi? Ogni riferimento a Impulse è ovviamente voluto.
Sicuramente siamo stati molto più convinti ad upgradare leggendo le news sulla versione 6 di imagine, sperando che non sia soltanto una notizia bufala per far vendere la versione 5....
5) come può una soft house Amiga-oriented sprecare tempo e denaro per portare programmi che in ambiente win hanno già validissimi punti di riferimento ? Mi riferisco a Digita e Softwood : chi vuoi che compri Wordworth quando i rivenditori sono pronti a darti con sconti per studenti, pensionati, offerte 3x2 ecc. l'ultima versione di Word che è di fatto lo standard ??? Newtek, ASDG ecc. hanno fatto una scelta giusta poiché su PeeCee certi applicativi non esistevano, ma ha senso portare un wordprocessor? Non sarebbe stato meglio investire in Amiga dove si aveva già una base di utenza e lottare per conquistare gli amighisti sprovvisti di originale ???
6) da sempre la categoria più povera è quella degli studenti : Microsoft è dotata di offerte per questa categoria, su Amiga cosa ci offrono ? Mi sembra che solo NonSoloSoft abbia offerte per i compilatori (un tempo anche la SAS...) Esempio : Lightwave è pieno zeppo di funzioni che a noi utenti medi non servono (lei conosce qualcuno che usa i video registratori comandati da seriale o peggio : il VideoToaster+Flyer ???) : perché non produrre una versione lite dal prezzo + accessibile ? Replica: Lightwave è un programma professionale: il suo prezzo è già basso per quello che fa !! Cavolo : anche Autocad e 3DS sono considerati prof. ma le versioni lite e student ci sono eccome !!!!!
7) distribuzione : praticamente solo per corrispondenza... no so voi ma io sono più invogliato a spendere quando vedo girare il programma e lo provo dal vero e non dalla recensione... non sempre esistono le demo.... servirebbe una grande distribuzione come avviene per la totalità del software PeeCee comprabile anche ai mercatoni del mobile....
In totale : grazie ad importatori e sviluppatori la situazione mi sembra più rosea che anni fa, con qualche miglioria la pirateria non esisterebbe davvero più ma lo sforzo deve venire prima dai produttori, se poi non sparirà gli utenti saranno pronti a fare il mea culpa : finché non si prova però non chiamateci più italiani pirati...almeno corsari.



Pino Danilo

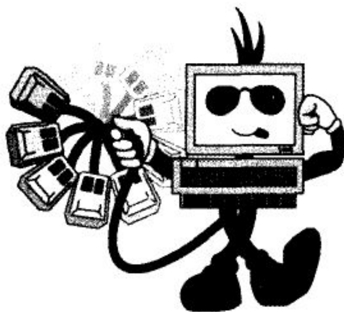
Condivido alcune delle sue affermazioni. Non me ne vogliano i produttori di software ma spesso la colpa è anche loro. Porterò a vostra conoscenza un episodio del tutto personale. Come molti di voi sanno ho "l'insana" passione per la musica e quando mi capitò di ricevere i prodotti Blue Ribbon ne rimasi tanto impressionato da decidere di comprarli tutti in blocco. Questi prodotti erano già in mio possesso per le recensioni ma volevo assolutamente dare il mio contributo alla Blue Ribbon e pertanto feci un ordine pazzesco : SuperJAM, Bars & Pipes Pro 2.5 (con tutti gli upgrade e tutti i kit), The Midi Patachmeister (che non mi serviva visto che usavo X-or della Dr. T's (pagato 150 dollari e anche lui defunto) come editor per i miei synth), e la scheda audio "bufala" (perchè non ci hanno mai fatto una liberia di sistema e perchè con il 4000 non funziona) One Stop Music Shop. L'ordine era di circa un milione. Un milione di software musicale era forse un ordine che alla Blue Ribbon di Atlanta non avevano mai ricevuto ed è per questo che venne evaso rapidamente. La storia recente è nota. La Blue Ribbon dapprima smette di sviluppare Bars & Pipes arrivando ad una versione largamente incompatibile con le schede grafiche poi si butta tra le braccia di Microsoft è regala a tutti gli utenti Compuserve tutti i prodotti che pochi mesi prima io e molti altri lettori avevano pagato profumatamente essendo la Blue Ribbon molto cara e avara di sconti. In poche parole un investimento buttato due volte. Prima di tutto perché il prodotto non è stato più upgradato (ricordo di aver stilato con Marco Milano altro sfortunato acquirente dei prodotti Blue Ribbon un bug-report di almeno un centinaio di punti). In seconda battuta tutto il mio investimento veniva bruciato dalla

software house che si permetteva di regalare agli utenti Compuserve (e perché mai solo a loro) il prodotto. Volete sapere che cosa è nato dal connubio Microsoji - Blue Ribbon ? Microsoji Music Producer sempre perennemente in beta ed instabile.
Una delusione. Ma si potrebbero raccontare altre storie simili. Gente che acquista le prime versioni di Real 3D e che dopo pochi mesi sono rimesse in circolazione su riviste inglesi. Certo anche a noi piacerebbe pubblicare dei cover disk di questo spessore ma non crediate che i produttori lo facciano per la gloria. Avevamo tentato di contattare Impulse per la versione 4.0 di Imagine per Amiga e PC (per realizzare un CD-ROM multi formato avente entrambe le versioni) e questi hanno avuto il coraggio di chiederci 7000 dollari per ogni versione. Dubito che CU Amiga abbia pagato tanto anche se potrebbe in effetti permettersi di farlo visto che in Inghilterra si vende solo per il cover disk mentre la rivista è solo un palliativo o un catalogo di pubblicità (che invidia...). Dubito che le riviste italiane PC che hanno pubblicato la versione DOS abbiano dato un solo centesimo alla Impulse... Anzi. Quando ho fatto presente che c'erano diverse riviste PC che avevano pubblicato Imagine l'importatore europeo mi ha chiesto di spedirgli le riviste in questione (io non l'ho fatto non per omertà ma perché non vedevo la ragione di spendere 30.000 lire per favorire un importatore (per giunta francese) e sfavorire dei colleghi che avevano agito in maniera furba o inconsapevole). Ma queste sono solo alcuni aneddoti che posso ancora permettermi di raccontare. Non immaginate l'intrigo affaristico-pubblicitario che si scatena nel ambiente Amiga (seppur ridicolo se paragonato a quello PC). L'offerta della SASG che abbiamo raccolto al volo permetterà di registrarsi a MUI e ad altri prodotti comodamente da casa con carta di credito e con uno sconto del 20% (leggete i dettagli nella rubrica internet). Quindi cari Corsari se volete lasciate perdere il software originale ma almeno registratevi lo shareware. E per il bene di tutti.

Michele Iurillo
(yuri@skylink.it)

Esperienze negative con Micronik Infinitiv

Ho deciso di scrivere questa lettera per poter esporre le mie opinioni su una add-on che avete recensito nel numero di Maggio 1997 di EAR; vi



pregherei di pubblicare questa missiva, anche se magari il contenuto potrà non piacervi, allo scopo di informare il lettore in maniera più approfondita.
Nel numero succitato di EAR il sig. Di Mario ha espresso un giudizio se non entusiastico direi decisamente positivo sul prodotto "Micronik Infinitiv MiniTower".
Sono Amighista da 7 anni e le periferiche cominciano ad abbondare (modem, HD esterno, CDRom...); impressionato dalla facilità con cui il recensore aveva fatto del suo A1200 un A1200 Tower ho comprato anchio un Infinitiv MiniTower.
Dopo averlo acquistato, noto subito che le istruzioni sono in TEDESCO STRETTO e, come sempre accade, io non capisco un'acca di Tedesco.
Va beh, vorrà dire che mi farò dare una mano dalla recensione...
Seguo i passi indicati e fin qui tutto bene fino a che arriva il punto di dover inserire il Disk Drive nel Tower...
Ci ho messo la bellezza di 6 ore prima di riuscire a comprendere come si incastrava, ma anche una volta capito non voleva affatto restituirmi il dischetto !
Ma questo non è che l'inizio; riporto qui tutte le mie disavventure...

1) DiskDrive recidivo (ho dovuto LIMARE il tower!!)
2) Pareti del tower che non si incastrano come dovrebbero
3) Difficoltà eccessiva nello staccare i vani per le periferiche
4) Presa della tastiera che funziona solo quando gli pare consono
5) Generale instabilità della struttura

Ora io non voglio dire che il sig. Di Mario non sa fare il suo mestiere, per carità, anzi forse lo sa fare anche troppo, visto e considerato la facilità con cui ha eseguito l'operazione; certo che una spiegazione più dettagliata anche per i non-ingegneri avrebbe fatto certo comodo. Con questo chiudo. Voglio solo ricordare che non è mia intenzione screditare il tower Micronik, affatto! (una volta partito funziona che è una meraviglia) ma solo ricordare che "non è tutto oro quel che luccica ..

Cordiali saluti
Santato Riccardo (Rovigo)
(sanric@ronet.it)

C'é da dire innanzitutto che esistono diverse versioni del case Infinitiv. Le ultime hanno risolto le magagne delle prime ma hanno ancora molti problemi. La versione provata da Ermanno di Mano era una versione intermedia e anche il nostro collaboratore ha dovuto lottare (e non poco) perché tutto funzionasse al meglio. Lei parla di aver limato il tower. Beh io le ricordo che anche per inserire un normale unità CD-ROM nel case del A4000 è necessario limare una parte della alimentatore per permettere alle prese di poter essere incastrate più a fondo ed evitare che il drive esca di 2 centimetri dal case. Con questo non vogliamo difendere l'operato della Micronik ma ricordare solamente che quando si tratta di espandere le nostre macchine c'é sempre da lottare. Tempo ja scrissi che avrei voluto vedere la faccia di chi aveva progettato il case di quella che doveva essere la macchina di punta dell'Amiga. Il 4000 della redazione è stato fatto oggetto di interminabili ristrutturazioni, un buco per una ventola aggiuntiva alcune "limature" per permettere che tutto entrasse (le suona che la Cybervision sia più grande dell'alloggiamento e che per inserirla bisogna lottare per minuti e che alla fine rimane nel suo alloggiamento ricurva ?). Insomma non è facile mettere le mani su computer Amiga ma neanche sui PC che non siano Cloni (cioè standard al massimo). Ciò non toglie che due righe di inglese potevano essere inserite dentro le scatole se non dal produttore almeno dall'importatore. In ultima analisi segnalo che il nostro non voleva essere un manuale di installazione ma una prova del prodotto con qualche suggerimento per l'installazione e nulla più. E' errato quindi tacciare di superjìcialità il lavoro del povero Ermanno che ha faticato non poco (almeno quanto lei) per poter effettuare la prova di questo case. Sarebbe stato più semplice scrivere una sola pagina e dargli un buon voto (ogni riferimento alle riviste inglesi è puramente voluto) ma questo non è il nostro stile. Ne quello di Ermanno Di Mario.

Michele Iurillo
(yuri@skylink.it)

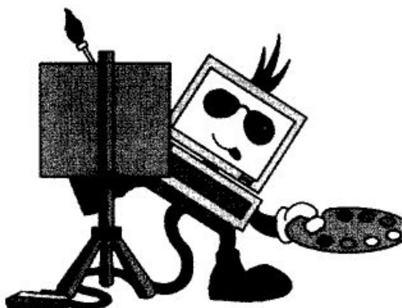
No alla rivista su CD!

Spettabile redazione
Nonostante tutte le lettere che sono recensite, continuo ad essere apertamente contrario ad una pubblicazione della rivista totalmente o quasi su CD.
La rivista ne risulterebbe più povera; l'obbligo nell'uso di un Amiga ne limiterebbe troppo la facilità di essere letta.
A me piace molto leggere quando non sono davanti al computer e scarto TUTTE le letture a video se non sono obbligato.
Per quanto riguarda la rivista, tagliate gli sfondi colorati (forse si risparmia qualcosa sull'inchiostro) e si guadagna di sicuro in leggibilità. I listati vanno SEMPRE scritti con caratteri NON proporzionali; si hanno troppi problemi a trovare spazzi e simili. Non andate a capo nella stampa di un listato! Causate solo confusione...
Per il resto la rivista è buona, di piacevole lettura e gli articoli interessanti, è possibile avere semplici articoli - tutorial - sull'uso di IMAGINE che è apparso gratis su AMINET? Quelli inclusi sono troppo complessi. Io vorrei solo renderizzare una sfera statica, non mi sembra di chiedere troppo. A risentirci e grazie

Massimo Tarditi

Per quanto riguarda il formato non abbiamo ancora deciso di fare il grande passo. Anzi come ho già detto non ci sono ancora le premesse per il passaggio ad una versione totalmente su CD-ROM. Per quanto riguarda i suoi suggerimenti sulla grafica della rivista cercheremo di raccoglierli nei prossimi numeri. Per quanto riguarda Imagine ci stiamo lavorando.

Michele Iurillo
(yuri@skylink.it)



Novità dal mondo Amiga



Pianeta Amiga
a Empoli il 20-21 Settembre

La Jasa Communications srl, entusiasta dei risultati ottenuti con la piattaforma Amiga e avvalendosi della propria esperienza nella organizzazione di mostre e manifestazioni fieristiche, in collaborazione con un gruppo di "amighisti" locali ha deciso di dar vita, con il patrocinio del Comune di Empoli, alla prima mostra mercato dedicata al "PIANETA AMIGA".
La Jasa Communications è Società di servizi che si occupa di organizzazione di mostre e fiere in ambito locale e di informazione telematica per enti pubblici e privati (ultimo lavoro eseguito: informatizzazione in video presso l'UNIVERSITA' DI PISA.)

POSSONO PARTECIPARE ALLA MOSTRA CHE SI TERRA' PRESSO IL PALAESPOSIZIONI DI
EMPOLI IL 20 -21 SETTEMBRE 1997 :

- operatori commerciali che trattano prodotti hardware e software Amiga
- sviluppatori, programmatori shareware
- user group
- collezionisti
- appassionati di Amiga in genere desiderosi di mostrare i loro lavo ri(hardware e software)
- riparatori

Si sta valutando l'opportunità di organizzare una conferenza-dibattito inerente Amiga da tenersi durante lo svolgimento della manifestazione.

Per maggiori informazioni:

Jasa Communications *E-mail Jasa@pn.itnet.it*
tel: (0571)92.27.42 (0571)92.49.41 fax (0571)79.984
Tel. (0337)68.28.48 Jares (0347)36.13.662 Sandro

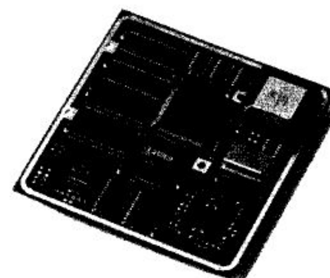
NewVideo rende noto l'inizio del programma di upgrade a PowerPC (targati Phase 5) per i computer Amiga. Sono disponibili già da ora schede acceleratrici basate su processore PowerPC 604e per Amiga 3000 e 4000. E' previsto a breve il rilascio di versioni per i modelli A1200 (fine Luglio) e A2000 (Settembre). I possessori di "vecchie" schede acceleratrici Phase 5 potranno usufruire delle agevolazioni previste per gli utenti registrati. Per qualsiasi informazione contattare:

NewVideo
Corso Milano, 30
20051 Limbiate (MI)
Tel. 02.99053711
Fax. 02.99056649
http://www.lognet.it/maganet/NewVideo/Welcome.html

DB_Line importa Power Computing

Db Line annuncia l'imminente la distribuzione per l'Italia dei seguentiprodotti per Amiga :

Nuove schede acceleratrici Viper per A600:
- Viper 630 40 Mhz 4 MB L. 337.000
- Viper 630 40 Mhz 8 MB L. 399.000
per maggiori informazioni:
http://www.dbline.it/shtm/vpa630-4.htm
http://www.dbline.it/shtm/vpa630-8.htm



Nuove schede espansione/acceleratrici A1200
-A1200 Espansione 4 Mb L. 139.900
-New Viper Mk IV 42 Mhz L. 251.000
-Viper Mk V 1230 50 Mhz L. 399.000
per maggiori informazioni:
http://www.dbline.it/shtm/a1200-4.htm
http://www.dbline.it/shtm/vpmk44mb.htm
http://www.dbline.it/shtm/vpmk50mb.ht m



Nuovi Cd Rom
-The Red Big Adventure L. 39.900
Nuova avventura grafica per il tuo Amiga su Cd Rom.
http://www.dbline.it/shtm/ag1566.htm

Class-X Video-Fx

ClassX

VideoFX by ClassX v1.00D Date:27/05/1997 442-40-002036-015072

1	1	Starter.anim
2	2	Prova01
3	3	Prova02
4	4	Anybody.8sv
5	4	FRS_TokioModel.xfa
6	F1	AREXX: KeyAni.REXX
7	F1	AREXX: KeyExt.REXX
8	F2	AREXX: CVBS1.REXX
9	F2	AREXX: CVBS2.REXX
10	F9	CMD: SCALAPLAYER Demo
11		Cinescopio.iff
12		Ground.8svx
13	10 SECS	Cuckoo
14		

Ord | Ins | Rep | Mod | Canc | Pulisci | Carica | Salva | Play | Pref | Rec | Inf | Replay

ClassX è lieta di annunciare l'imminente rilascio del programma VideoFX per Amiga. VideoFX è un programma espressamente dedicato a operatori nel settore del desk top video, ma il suo uso può essere esteso a svariate applicazioni, dal multimediale all'automazione radio-tv, al controllo di apparecchiature esterne.

Dare una definizione di cosa può fare VideoFX è semplice e complicato allo stesso tempo: il concetto alla base di VideoFX è la gestione in tempo reale eventi esterni e delle eventuali azioni ad essi associate. Le azioni sono gestite parallelamente ed eventuali conflitti vengono risolti dal programma in maniera trasparente.

Gli eventi gestiti da VideoFX sono:

- Pressione di un tasto sulla tastiera (compresi qualificatori)
- Pressione di un bottone del mouse
- Timer (programmabile in tempo e ripetizioni)

Le azioni possibili di VideoFX sono:
- Visualizzazione di immagini IFF (*)
- Visualizzazione di Animazioni IFF Anim5/7L multipalette (*)
- Visualizzazione di Animazioni IFF-XFA (*)
- Visualizzazione di effetti Audio/Video in formato proprietario VFX (*)
- Play di campionamenti audio IFF-8SVX su 4 canali
- Esecuzione di comandi esterni CLI/WB
- Esecuzione di script AREXX

(*) Supportati anche i formati HAM-6 e HAM-8.

Ogni evento può essere associato a una o più azioni e viceversa. Grazie a questo è possibile, ad esempio, ottenere l'esecuzione di una animazione e di un suono contemporaneamente.

L'impostazione di uno script avviene in maniera diretta grazie alla particolare struttura dell'editor. La finestra di editing è suddivisa verticalmente in due parti: a sinistra la lista degli eventi e a destra le azioni ad essi associate. Nell'editor viene fatto largo uso di icone instile XEN che rendono l'interfaccia intuitiva ed accattivante. Durante l'editing, l'utilizzo della tastiera è limitato all'indispensabile.

VideoFX supporta un formato proprietario (VFX) che consente di eseguire effetti audio/video sincronizzati. In dotazione con VideoFX vengono forniti diversi effetti VFX pronti per l'uso. Eventuali effetti aggiuntivi possono essere acquistati a parte.

VideoFX permette di registrare gli eventi in ordine cronologico dando la possibilità di eseguire la sequenza in tempi successivi. Questa importante caratteristica consente di effettuare complete titolazioni off-line. La sequenza degli eventi viene archiviata su disco automaticamente al momento del salvataggio dello script.



VideoFX è dotato di un sistema di gestione della memoria che consente di eseguire script complessi anche con macchine poco espanse. Il sistema di caching interno effettua la gestione delle risorse in modo automatico, liberando memoria ed utilizzando il disco quando necessario.

Alcuni esempi applicativi di VideoFX:

- Titolazione video (effetti audio, video, dissolvenze)
- Effetti Mixer (le tendine sono fornite con VideoFX)
- Titolazione in diretta di eventi sportivi
- Titolazione in diretta di eventi televisivi
- Pilotaggio Genlock, CD, Laserdisk ed apparecchiature esterne
- Campionatore da discoteca

VideoFx viene fornito con una buona dotazione di effetti audio, video e VFX. Gli utenti che già possiedono tendine, effetti genlock, video dve ed effetti di transizione forniti da terze parti, potranno utilizzare VideoFX per integrare le animazioni e i suoni, creando un fantastico generatore di effetti in pochi minuti.

Requisiti minimi:
- Qualsiasi computer Amiga con sistema operativo v2.1 o successivi, 2Mb di ram e HardDisk.

VideoFX viene commercializzato al pubblico £ 199.000 IVA 16% inc.

Riceviamo e pubblichiamo con piacere.

loFight è un picchiaduro che aggiunge parecchie innovazioni alle cose
già viste (almeno in campo Amiga):

- più di 3000 colori su schermo (per esattezza nella versione finale dovrebbero essere 4500), ottenibili su un'Amiga1200 AGA grazie ad una nuova routine che sfrutta al massimo il Copper (possibile solo programmando in assembly).
- possibilità di potenziare il personaggio con mosse speciali di varia potenza(a proposito, le mosse speciali avranno un sistema di ctrl molto più semplice che negli altri beat'em up)
- oggetti che si muovono su vari stati di parallasse dietro e avanti i giocatori
- fondali animati
- pavimento con movimento in prospettiva 3d
- musiche che seguono l'andamento del combattimento (cioè si attenuano eassumono un tono pacato se stai perdendo oppure aumentano il ritmo se stai vincendo)
- grafica di alta qualità

* supporto multilingue (prevediamo come minimo 4 lingue: Italiano, Inglese, Tedesco e Francese) sia per il manuale che per il gioco

* - effetto ombra che rispecchia il movimento dei personaggi (per effetto ombra non si intende una macchia nera ma bensì una sagoma, che prenderà la forma del personaggio, che darà un effetto di trasparenza sul pavimento)

* - proprio in questi giorni stiamo ultimando una routine che permetterà di avere, mentre si gioca, una sfumatura di colori tale da simulare un'effetto
notte o giorno







Il gioco girerà tranquillamente su un'Amiga1200 base a 25fps,
Il prezzo? Circa 30.000 Lit., (escluse spese di spedizione).

Il gioco sarà su dischetti (probabilmente 8), installabili su HD,
e forse su CD. Un demo giocabile si avrà per Settembre, la versione finale vedrà la luce probabilmente per Novembre.
Per maggiori informazioni:
ologram@agarde.it

Secondo appuntamento con l'image-processing.

Continuiamo il discorso interrotto il mese scorso. In questa seconda e ultima puntata proveremo ad analizzare più da vicino l'usabilità e le potenzialità di questo programma.



di **Maurizio Bonomi** (bonomi@skylink.it)

Ripartiamo di "gran carriera" con la nostra recensione. La volta scorsa di Art Effect abbiamo visto come si installa, "cosa" fa e "cosa" permette di fare. In questa puntata ci occupiamo, invece, di "come" Art Effect (d'ora in poi AE) lavora. Verrà poi il momento di tirare le conclusioni e formulare il giudizio finale. Ma procediamo...

Gli strumenti

Partiamo con gli strumenti di disegno. E' importante specificare che tutti gli strumenti di disegno (vale a dire linee, cerchi, aerografo e così via) hanno diversi "segni" e modalità di applicazione.
Prima di tutto il segno. E' possibile disegnare con l'aerografo (segno a spruzzo) a mano libera, oppure creando rettangoli, linee o cerchi. Questo senza creare alcun brush ma solo specificando il tipo di penna da usare (spessore, opacità e "potenza" in caso dell'aerografo).
Poi viene la modalità di applicazione, che permette approcci molto diversi fra di loro. Per essere più chiaro, in AE (come nel grande capo Photoshop) è possibile associare allo strumento di disegno un particolare "comportamento"; così, per esempio, un rettangolo può essere usato come maschera per desaturare una particolare zona della nostra immagine oppure possiamo aerografare l'immagine creando ombre in trasparenza. Le modalità di painting associabili a tutti gli strumenti sono:
- Matte (non applicabile a strumenti di riempimento) applica il brush selezionato
- Colour disegna usando il colore di primo piano o di sfondo
- Impressionist applica un leggero appiattimento e sfocatura all'immagine sottostante
- Graduate (disponibile solo con strumenti di riempimento) applica una sfumatura o gradiente nell'area disegnata
- Multiply è una sorta di filtro che colora l'immagine con il colore selezionato. Il bianco lascia l'immagine invariata
- Screen si comporta come Multiply ma in maniera diametralmente opposta. Il nero lascia l'immagine invariata
- Difference crea un effetto solarizzato dell'immagine
- Lighten/Darken schiariscono/scuriscono i colori dell'immagine agendo sui mezzitoni
- Process Hue/Saturation/Luminance modificano aspetti cromatici dell'immagine relativi alla saturazione, l'inclinazione cromatica e la luminosità.
- Smear (solo aerografo) si comporta come un "colpo di spugna" (non c'entra niente con tangentopoli) abbastanza energico che crea una sorta di "pasticcio" cromatico.
- Fingerpaint è molto simile a Smear solo che qui il colpo non è più di spugna ma bensì di "dito". Una sorta di effetto "bambino pasticcione"!!
- Smooth ammorbidisce i contorni dell'immagine
- Blur sfuoca l'immagine
- Sharpen 1 e 2 contrastano più o meno violentemente i contorni dell'immagine (un effetto esattamente opposto a quello creato con Smooth).
- Add Stencil (non disponibile con brush e aerografo) permette di modificare la forma della maschera di lavoro.

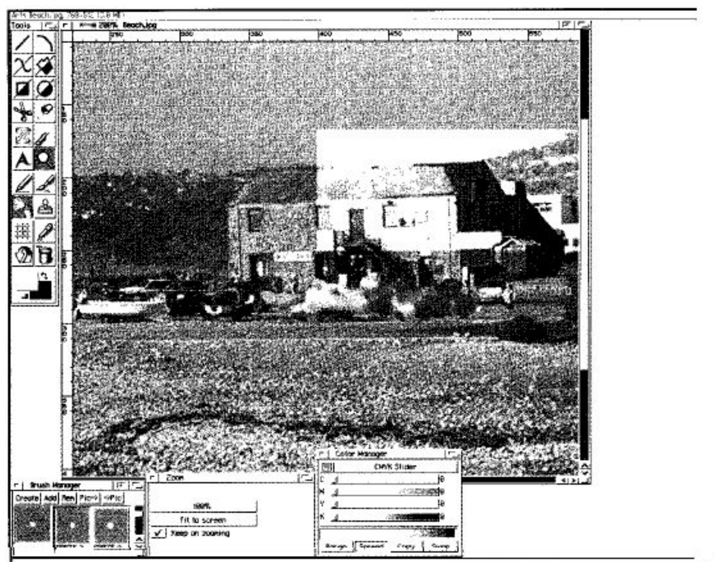
L'ultimo punto introduce l'aspetto più importante e innovativo di questo programma: gli stencil (o maschere) che andreamo ad analizzare nel prossimo paragrafo.
Prima di passare a questo argomento ricordo altri strumenti disegni importanti.
Il Fill permette di specificare su che range di colori intervenire in modo da controllare con precisione l'area di riempimento.
Il timbro è lo strumento prediletto dal ritoccatore. Tramite questo strumento è possibile clonare intere zone dell'immagine utilizzando tutti i tipi di penne. Il suo utilizzo risulta un po' farraginoso soprattutto per chi proviene da un'educazione del tipo "Photoshop e dintorni".
Ognuno di questi strumenti che vi ho appena descritto è subordinato alla presenza o meno di stencil attivi. Ma vediamo cosa sono e a che cosa servono gli stencil.

Gli stencil

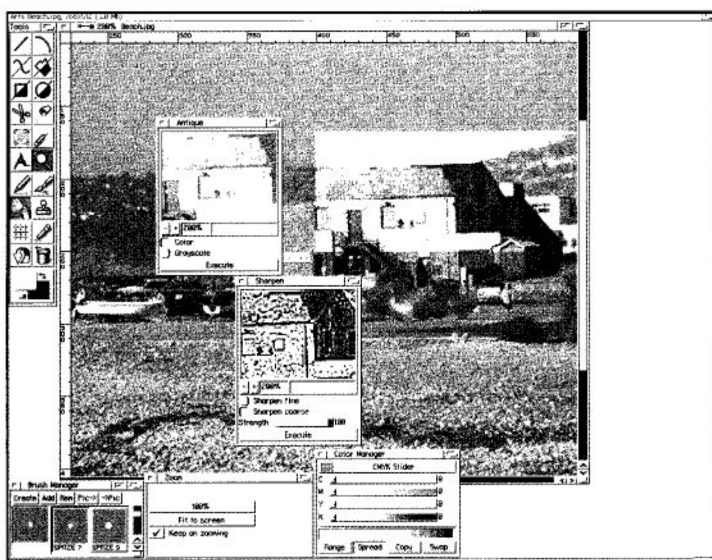
Lo stencil è uno strumento particolarmente efficace che permette di definire l'area di intervento per le modifiche. Tramite la cosidetta "maschera veloce" o maschera di lavoro possiamo isolare intere zone dell'immagine ed intervenire solo e soltanto in quelle zone. Se, per esempio, in una foto digitalizzata, raffigurante delle auto, vogliamo cambiare il colore di una sola delle autovetture dobbiamo isolare quest'ultima per evitare di alterare l'aspetto delle vetture adiacenti. Tramite gli stencil possiamo creare una vera e propria sagoma attorno alla vettura interessata e successivamente applicare il nostro filtro. Un'altro esempio pratico può essere l'esigenza di rinforzare alcune zone di una particolare immagine. Tramite la bacchetta magica (aiutata da una precisa regolazione dei parametri) possiamo selezionare tutte le zone con una particolare tonalità di colore (sia i chiari che gli scuri) e successivamente intervenire tramite filtro. Con questo metodo possiamo, ad esempio, cambiare aspetto cromatico alle carnagioni oppure modificare i colori di un tramonto.

Tramite gli stencil è possibile controllare in maniera totale e precisa tutti gli effetti applicabili all'immagine. La definizione di queste speciali aree di lavoro può avvenire sia tramite la succitata bacchetta magica che tramite la modalità di disegno Add Stencil. Con quest'ultima è sufficiente "accendere" gli stencil, impostare i parametri e disegnare i contorni della zona.

Per rendervi conto delle potenzialità di questo strumento provate a dare un'occhiata agli esempi che vi ho preparato.



Ecco uno stencil rettangolare applicato alla nostra immagine test..



Filtri e stencil al lavoro contemporaneamente..

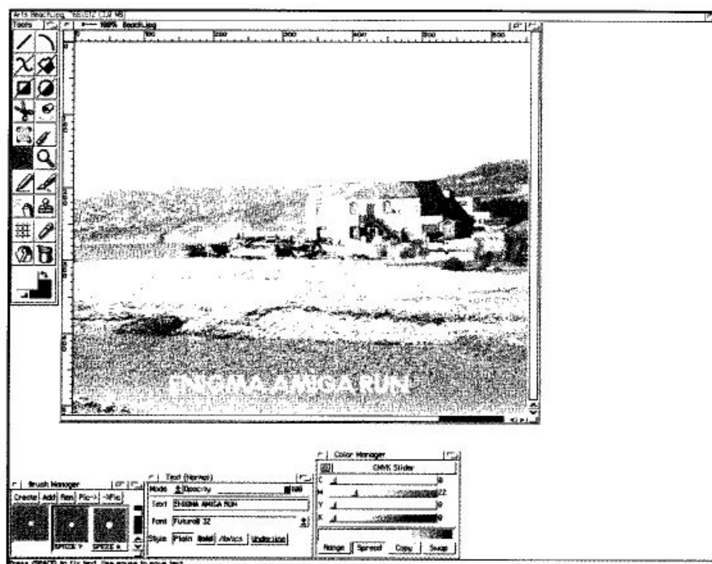
Gestione del colore

AE possiede un'ottima anche se limitata gestione del colore. Le correzioni cromatiche (o "setup" come vengono chiamate in gergo fotografico) sono una componente fondamentale dell'image-processing. Come tutti sanno le unità di scansione (anche le più costose) non hanno alcuna affidabilità cromatica; ogni passaggio di acquisizione (da soggetto a foto, da foto a stampa, da stampa a immagine digitale) modifica la cromia del soggetto originale. Per questo motivo può capitare di avere carnagioni verdastre, cieli viola,

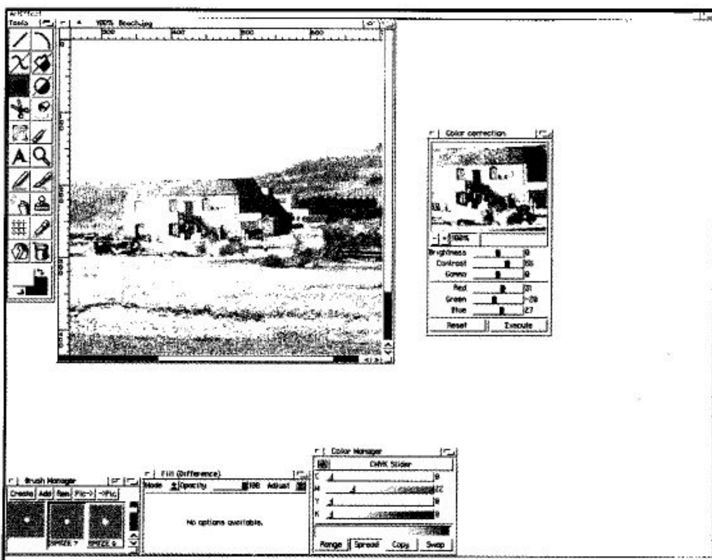


Ho isolato alcuni elementi e applicato degli effetti deformanti. Notate che il resto dell'immagine è rimasto invariato.

Lo strumento testo...

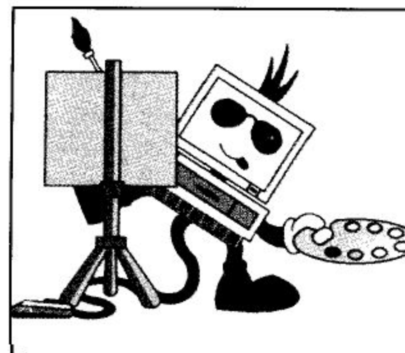


Un "setup" cromafico in progresso..



Questa è l'immagine originaria.

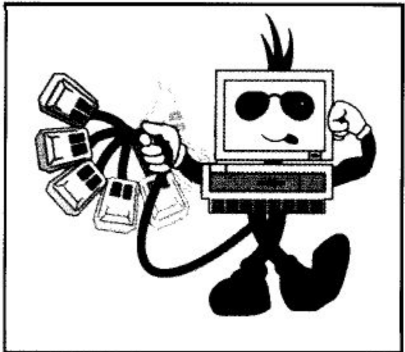




prati verde elettrico e altre corruzioni del genere. A questo punto interviene il "setup" dell'immagine che serve a riportare, il più vicino possibile, la cromia dell'immagine a quella del soggetto originale. Questo intervento può avvenire in modalità del tutto variabili. In alcuni casi può bastare una correzione del rapporto luminosità/contrasto, altre volte può essere necessario un intervento cromatico più "spinto". AE permette di controllare sia i 3 canali RGB, sia i 3 parametri di luminositàlcontrastoigamma che il cosidetto spazio-colore (colorspace) formato da Hue (forza del colore), Saturation (saturazione del colore) e Brightness (luminosità). Manca, purtroppo, il controllo della quadricromia (nonostante sia possibile creare colori in CMYK) che offre più possibilità di correzione del RGB. La principale limitazione di AE sta proprio nella gestione puramente VIDEO (ciòe non orientata alla stampa) delle immagini.
Per questo motivo si spiega anche il mancato supporto delle TIFF CMYK. La cosa che mia ha un po' infastidito è che ImageFX (programma potente ma ormai datato) carica e salva anche le TIFF in CMYK.

Utilizzo del programma

AE è un programma decisamente veloce. Basta vedere l'interfaccia dei



filtri che offre anteprime praticamente in tempo reale di tutti gli effetti disponibili.
L'interfaccia utente è completamente asincrona; è possibile aprire più finestre-filtro e continuare a lavorare sull'immagine. Esistono però alcune piccole idiosincrasie che possono infastidire l'utente più esigente. Per esempio, non è possibile visualizzare un particolare canale-colore dell'immagine. La visualizzazione delle immagini in modalità a 8 bit è piuttosto imprecisa (soprattutto nella creazione del dithering) e non esiste la possibilità di specificare il tipo di retinatura (per esempio il Floyd-Steinberg).
Per il resto il feedback del programma è più che buono; il programma risponde quasi sempre immediatamente agli stimoli dell'utente. Ottima la gestione dei brush e dei pennelli (ricorda tantissimo quella di Photoshop), un po' meno quella dei testi (poche possibilità di controllo e totale assenza di antialiasing).
Ottima la compatibilità con le schede grafiche grazie anche al pieno supporto delle librerie CyberGraphics. Il programma sembra sfruttare in maniera sufficiente anche le risorse prestazionali offerte dalle nuove CPU (68040 e 68060 in primis) garantendo incrementi di velocità decisamente tangibili.

Conclusioni

AE versione 1.5 rappresenta un'ottima partenza ed è l'unico e vero programma di Image-Processing completo per Amiga. Mentre la concorrenza dorme (vedi ImageFX) o addirittura muore (vedi Photogenics), AE riesce ad affrontare le problematiche del fotoritocco e delle conversioni digitali in maniera più che soddisfacente. La versione 2.0 di AE promette inoltre di colmare alcune delle lacune più evidenti. Porta Arexx, layer multipli e migliore gestione dei formati in Input e Output sono gli aspetti più importanti che troviamo nel fratello maggiore di AE (che presto analizzeremo su queste stesse pagine). Ottima l'interfaccia a plug-in che permette di estendere le potenzialità del programma senza intervenire sul codice principale. La stabilità del programma è notevole (poche anzi rarissimi blocchi di sistema) indice di una programmazione pulita e ben studiata. Per gridare al miracolo aspetterei ancora alcuni piccoli ritocchi (gestione delle TIFF CMYK, gestione dei canali-colore, gestione dello spazio cromatico CMYK). Solo allora riuscirò a dimenticarmi, almeno per un po' di tempo, Photoshop. Ma forse chiedo troppo...



About Art Effect

Nome prodotto: Art Effect

Produttore:
Haage & Partner

Distributore:
NONSOLOSOFT
Casella Postale 63
10023 Chieri (TO)
Tel. 011/9415237
Fax. 011/9415237
e-mail: solo3@chierinet.it solotre@mbox.vol.it

Prezzo: 150.000 lire circa

Configurazione minima:
Amiga 1200 e HD con processore veloce

A favore:
Un vero programma di fotoritocco per Amiga ad un prezzo contenuto.

Contro:
Non potendo salvare in formato TIFF canalizzato (CMKY) non può essere usato in ambito professioanle. Speriamo nella versione2.0

Schede grafiche? Parliamone!

di **William Molducci** *(will@sira.it)*

Alla nostra seconda conferenza telematica, che ha come tema principale l'uso delle schede grafiche nella computer grafica, hanno aderito Francesco Franceschi, Andrea Paolucci, Davide Bigazzi, Dino Marsan e Fabio Bussola; a questi autori, che hanno partecipato anche alla nostra precedente conferenza,si sono aggiunti Luciano Menghi (vincitore della sezione animazione dell'ultimo Pixel Art Expò) e Lorenzo Morselli. Questo gruppo ha assicurato una panoramica completa delle più diffuse schede grafiche per Amiga, inoltre abbiamo posto qualche domanda ad Ascanio Orlandini, responsabile dell'Euro Digital Equipment, la società che distribuisce i prodotti Village Tronic in Italia.

W. M. : Com'è configurato il vostro Amiga e soprattutto quale scheda grafica utilizzate?

F.F.: A4000/040 e scheda grafica Picasso II acquistata qualche anno fa, ma che si difende ancora in modo egregio.

A. P. : La mia attuale configurazione comprende un A4000 con Warp Engine 040140 e scheda video CyberVision64 con 4MB di VRAM. Il monitor è un MAG DXT-17', il software RTG installato è il CyberGraphiX V2.25.

D. B. : Ho un'Amiga 4000/40 a 25 Mhz, una scheda grafica Picasso II e un monitor da 17" AcerView, oltre al Commodore 1083s.

F. B. : A40001040 con Warp Engine 40 Mhz, monitor SONY 15" SF e scheda grafica Retina Z3.

D. M. : Personalmente utilizzo un A 40001040, mentre nello studio di post produzione in cui collaboro abbiamo un Amiga 3000/030 con scheda grafica Retina Z2 ed un Amiga 2000 con genlock Magni.

L.Me.: **A4000/060,** scandoubler, DCTV, monitor IBM 17" Trinitron e Qbervision64. In passato ho utilizzato anche Retina Z2, Picasso II e IV24 (quest'ultima rimpiango di averla venduta).

L. Mo. : A4000/40 25 Mhz, Monitor 14" Microvitec (da sostituire con 17") e Picasso IV.

W. M. : Quali sono i programmi che utilizzate maggiormente?

F. F. : Il programma che utilizzo principalmente è Imagine V4.0, sia per la modellazione degli oggetti 3D, sia per il rendering di immagini ed animazioni. a mio parere ancora oggi risulta uno dei programmi più validi fra quelli in circolazione. Per quanto riguarda le elaborazioni digitali e le conversioni dei formati grafici, utilizzo sia Art Department Professional sia Image FX, dando però una leggera preferenza a ADPro, perché mi piace la sua interfaccia utente, che mi sembra più "amighevole". Nel settore dei programmi "pittorici" e di grafica creativa, mi awalgo di Xi Paint, Personal Paint, De Luxe Paint, Fractal Pro ed infine, per personalizzare le texture 3D, lavoro con Texture Studio.

A. P. : I programmi di grafica 2D che utilizzo intensivamente sono TVPaint V3.0 e ImageFX 2.6, per quanto riguarda il 3D prediligo Rea1 3D, che tra l'altro consente un'ottima maneggevolezza nel settaggio dell'interfaccia.

D.B.: Nel 3D uso quasi esclusivamente LightWave 5 e per certi tipi di modellazione Imagine 5. Per alcune scene, soprattutto in architettura, Real 3D 3.1. Forge l'utilizzo per creare alcune tessiture particolari non disponibili su LightWave. Per quel che riguarda i programmi di fotoritocco e disegno uso l'ottimo ArtEffect,con il quale creo di brush a 24 bit, Personal Paint per quelli tino a 256 colori, ImageFX per trasformazioni, conversioni e modifiche, qualche volta mi awalgo anche di ADPro 2.5.

F. B. : I programmi che utilizzo maggiormente sono Rea1 3D per animazione e rendering, ADPro, Image FX e TVPaint per disegno 2D, fotoritocco e image processing.

D. M. : I programmi che utilizzo più spesso su Amiga, sono Imagine 4.0, per la modellazione tridimensionale ed il rendenng. Per quanto riguarda invece l'elaborazione e gli effetti digitali, preferisco ImageFX, Deluxe Paint 4 e Morph Plus, mentre per conversioni, ridimensionamenti ed interventi vari sull'immagine, sfrutto ADPRO e suoi applicativi, come ad esempio Pro Control.

L. Me. : Le animazioni le realizzo soprattutto con LightWave 5 (la nuova release ha un po' deluso le attese), PPaint 6.4 e MainActorl.55. Se l'opera richiede un'elevata qualità, vado direttamente, con l'hard disk esterno, presso uno studio video, dove effettuo riversioni su nastro, usando una scheda PAR montata su di un A2000/blizzard060. L'output della PAR è di qualità eccezionale, l'unico difetto consiste nel fatto che gestisce file animati e non singoli frame, rendendo un po' lunghi i tempi di taglio e montaggio. Nel caso che la qualità richiesta debba essere inferiore, utilizzo l'uscita composita del DCTV, che, grazie al1'AGA e al processare 68060, mi consente di avere 6 milioni di colori in PAL Hires interlacciato a 25 FpS, senza rallentamenti, direttamente dal computer.

L. Mo. : Avendo acquistato la Picasso IV da poco tempo, devo ancora sistemare il software. Per il disegno penso che continuerò ad usare Brilliance (che purtroppo non funziona su scheda grafica) insieme con Personal Paint 7, che ha ancora qualche difetto, come la mancanza di un editor di gradient, simile a quello di Bnlliance, o, sempre rispetto a quest'ultimo programma, l'assenza di un editor per l'inserimento automatizzato di brush animati (tweening). Per il ritocco e la conversione tra formati uso ImageFX, mentre con Main Actor 4.55, realizzo il montaggio delle animazioni. Attualmente sto valutando l'acquisto di Photogenics 2 o Art Effect.

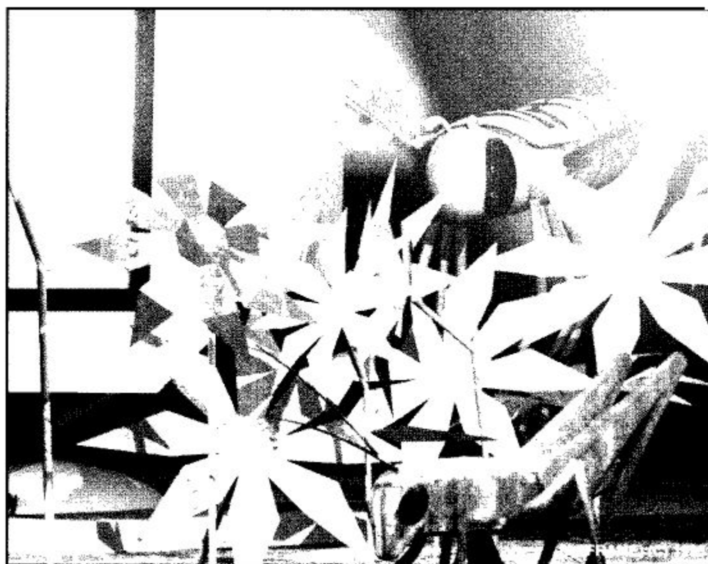
W. M. : La vostra scheda *grafica* vi soddisfa pienamente o riscontrate qualche problema?

F. F. : La Picasso II mi ha sempre soddisfatto e non ho mai riscontrato problemi. Certe volte è un po' macchinoso capire il modo per farla funzionare al meglio, come ad esempio il settaggio di risoluzioni, diverse da quelle di default, ma una volta assimilatone il sistema, il problema è facilmente risolvibile. Questa scheda è supportata in modo egregio dal mondo shareware con una buona quantità di software. Tanto per fare un nome posso citare "Picasso 96", una completa rielaborazione del software per gestire tutta la gamma delle schede Picasso, che mi ha permesso di velocizzare notevolmente le operazioni con i programmi di grafica, inoltre può usufruire anche delle librerie CybergraphiX.

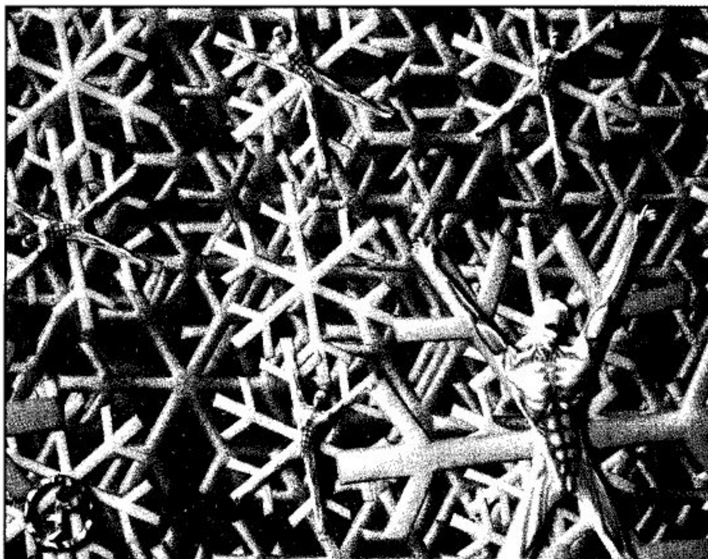
A. P. : A mio parere ciò che fa grande una scheda video è il software di gestione, più che l'hardware di cui è composta, ad ogni modo sono pienamente soddisfatto della CyberVision 64. Il sistema RTG CyberGraphiX è perfettamente compatibile con Intuition e mantiene tutte le caratteristiche del sistema (schermi draggabili, eccetera). La scheda è molto potente per utilizzi di media intensità, inoltre permette di visualizzare schermi di 1280x1024 a 15bit, con qualsiasi programma che rispetti le direttive di sistema (screen requester). Qualche piccola caratteristica sarebbe da migliorare, come nel caso del problema che si riscontra con i colori del puntatore (il colore di registro 2 è considerato trasparente), ma sono piccolezze rispetto ai vantaggi offerti.

D. B. : Mi ritengo pienamente soddisfatto della Picasso II anche se ormai è un po' superata. Io uso il sistema CyberGraphiX, che funziona a meraviglia con i programmi che lo supportano. I problemi amvano con software "non Intuition", non tanto per quanto riguarda la stabilità, ma per le prestazioni. Le uniche vere noie le ho avute perché non ero a conoscenza del fatto, che con il mio monitor da 17" dovevo regolare le polantà di tutti i modi video da negative a positive, infatti, sino a quel momento, di tanto in tanto lo schermo perdeva stabilità nell'ampiezza verticale, l'immagine variava di un apocalittico 20% (altezza) in maniera inaspettata.

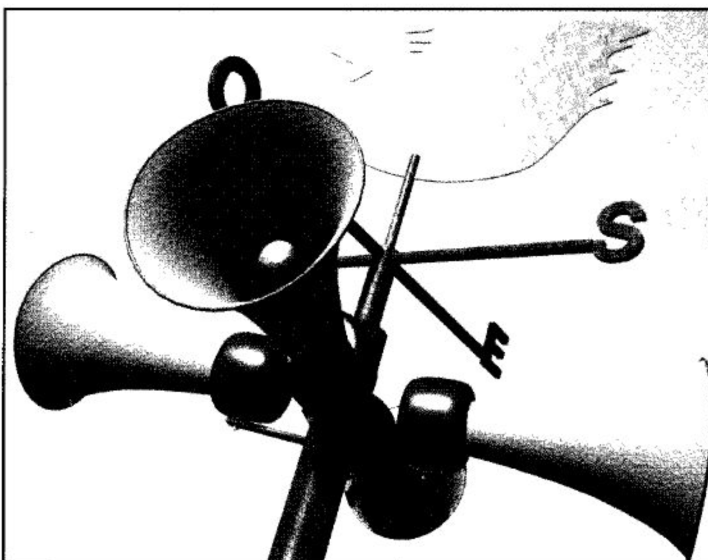
F. B. : Il problema della Retina Z3 riguarda il software di gestione, che non è compatibile con il 60% dei programmi Amiga, questo perché l'emulazione non si integra pienamente con il sistema operativo, causando qualche problema



Frame tratto da un'animazione di Fabio Bussola, realizzata con Real 3D.



Francesco Franceschi utilizza con soddisfazione la "vecchia" Picasso II, l'immagine in questione è intitolata "Fiocchi di neve".



Tra i partecipanti alla conferenza, Luciano Merighi è quello che ha utilizzato il maggiore numero di schede video, l'immagine che ci ha inviato è tratta da una sua animazione.

Davide Bigazzi è l'autore di "The Tower Island", un'immagine realizzata con Lightwave 4.0, che fa pÊrte di un progetto per la costruzione di un'isola artificiale in costa azzurra.

Dino Marsan ha realizzato questa splendida caricatura di Ivan Graziani, che compare anche in un sito Web su Internet, dedicato a questo grande cantautore (URL: http://www.yi.com/home/BasileR

nei refresh dello schermo. Questo inconveniente può essere risolto dal CyberGraphiX, che però non ha driver compatibili con programmi del calibro di TVPaint. In ogni caso la ritengo una scheda molto veloce.

D. M. : Come ho accennato in precedenza, la scheda che utilizzo è la Retina Z2 e, sinceramente, devo darne un parere negativo al 90%! Purtroppo il grande problema è quello di dovere utilizzare due monitor, uno per programmare e l'altro per visionare l'immagine, anche la sua configurazione mi è sembrata piuttosto macchinosa.
Chiaramente il mio giudizio nasce dal paragone che ho potuto fare con la Impact 24, ad ogni modo la Retina non è una scheda adatta alle esigenze di chi deve riversare il proprio lavoro su supporto magnetico professionale.

L. Me. : la CV64 ha soddisfatto pienamente le aspettative, mi sembra anzi che il Trio S3 renda molto di più su Amiga che su PC. La scheda si è rivelata, sia per qualità del segnale, che per funzionalità, migliore della Picasso II e della Retina Z2. Quest'ultima aveva un'uscita scadente, era lentissima a 256 colori e soprattutto non aveva un connettore video passante, obbligandomi ad usare due monitor.

L. Mo. : Sono molto soddisfatto della mia Picasso IV, comunque qualche inconveniente l'ho riscontrato. Gli schermi non sono trascinabili, e questo causa problemi nell'utilizzo di programmi come ImageFX, che usa schermi sovrapposti. Alcuni modi video (tipo il Super 72 che usavo per Brilliance) non sono più supportati. C'é ancora qualche guru dovuto al software in beta, che comunque sta migliorando con le nuove versioni.

W. M. : *Si verificano dei casi in cui siete costretti ad utilizzare il chipset originale e ad escludere la scheda grafica?*

[illegible]

A. P. : In nessun caso sono stato costretto ad utilizzare schermi AGA a meno che il programma lanciato non risultasse un po' datato e non permettesse di selezionare il modo video dallo screen

requester. Una situazione in cui sono costretto ad utilizzare schermi AGA è quella delle animazioni, che utilizzano modi proprietari di Amiga tipo il PAL 640x256 HAM o HAM8. Questi sono essenzialmente problemi d'implementazione dei player delle animazioni, che non permettono di decodificare tali formati e non limiti della scheda o del sistema RTG.

D. B. : Come forse avrete capito, uso due monitor (non manca il riscaldamento in casa mia), non per limiti funzionali ma per praticità. Innanzi tutto perché le modalità video Amiga, anche solo quelle sopra i valori minimi supportati dai monitor VGA, sono tante, e, se le aggiungessimo a quelle della Picasso II, ci vorrebbe più memoria nel monitor per mantenere i vari settaggi, che nel computer per fare un rendering. Con ImageFX apro la finestra dei gadget sul monitor in PAL e lo schermo di disegno a 64.000 colori, su quello pilotato dalla Picasso. Invece, con LightWave, l'editor lavora su di uno schermo CyberGraphiX, e il rendering su l'AGA, entrambi contemporaneamente. Bisogna ricordare che essendo la Picasso una scheda a 16 bit, pur avendo schermi a 24 bit, il refresh rate è molto basso. Ecco perché invece di cambiare continuamente schermo preferisco usare questo metodo. Oltre tutto l'HAM8, con i suoi 256.000 colori, ha una gamma più elevata di sfumature, rispetto ai modi a 16 bit di tutte le normali schede grafiche.

F. B. : Si, con vecchi programmi o con quelli che gestiscono periferiche esterne come digitalizzatori Audio/Video.

D. M. : Non ho molte occasioni di operare sulla macchina che monta la Retina Z2, però mi è capitato sovente il caso di dover utilizzare il chipset originale (lo stesso problema è stato riscontrato, con la stessa scheda, anche da chi vi scrive).

L. Me. : Si, purtroppo, e proprio con LightWave 5, che, usando direttamente i chips custom, non permette un utilizzo produttivo della CV64. In questo caso si può forzare lo schermo del layout, avvalendosi di "ModePro" v4.x (l'unico promoter gradito da LW), che consente di configurare risoluzioni a 800x600 pixel o superiori, ma in questo caso non funziona il preview dell'animazione e la velocità non è certamente esaltante. Personalmente utilizzo ModePro per dirottare il layout in productivity multiscan e avere una frequenza di refresh (60Hz) più dignitosa della doublepal (53Hz grazie a MonEd), senza perdere il preview. La differenza può sembrare minima, ma l'occhio se ne accorge. Soltanto grazie ad un plug-in PD riesco a vedere i render di LightWave direttamente su CV64, cosa non possibile per il preview delle superfici.

L. Mo. : Quasi tutti i giochi e qualche vecchio programma non funzionano su scheda video. In questi casi si hanno comunque dei vantaggi grazie al flicker fixer programmabile. I modi Pal interlacciati risultano più stabili del DblPal.

W. M. : Quali consigli vorreste dare ai costruttori?

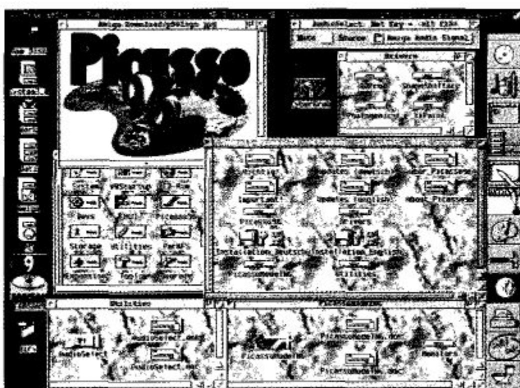
F. F. : Mah! Veramente non mi sento tecnicamente in grado di poter dare indicazioni realizzabili dai tecnici, dato che non sono un esperto di hardware. Tutto quello che posso dire riguarda una mia maggiore comodità, ma non so quanto sia realizzabile. In particolare vorrei la possibilità di poter ampliare, con una scheda grafica, la Chip Ram, fino ad amvare almeno ad 8 Mbyte ed inoltre desidererei una gestione efficace delle animazioni MPEG. So di chiedere la luna, ma visto che mi è stata posta la domanda....

A. P. : I costruttori non devono cercare di imporre un proprio standard di software RTG, bensì cercare una soluzione potente e soprattutto uniforme. Quello che si sta prospettando all'oriz zonte è un conflitto tra il nuovo sistema Picasso96 e il CyberGraphiX V3.0. I programmatori di Picasso96 hanno fatto un ottimo lavoro rendendo il sistema compatibile con la versione 2.x delle CyberGraphiX, ma dall'altra parte hanno innescato un processo di competizione fra loro e la Phase 5, che porterà svantaggi agli utenti, con evidenti problemi di compatibilità.

D. B. : Non mi sento di dare dei consigli ai costruttori, anche se sarebbe simpatico che si mettessero d'accordo sui software di gestione, d'altronde una scheda grafica dovrebbe essere scelta come tale e non per il suo software. In ogni caso stanno facendo dei salti mortali per rendere aggiornabile un sistema hardware da tempo fermo nella sua evoluzione, e poi c'é da considerare che una scheda per Amiga non si costruisce mettendo attorno ad un chip 3D un paio di resistenze di seconda mano (come awiene su altri sistemi...scherzo). Piuttosto darei una tiratina d'orecchie a certe software house, che si ostinano ad ignorare l'esistenza delle schede grafiche. A questo proposito qualche giorno fa ho mandato un E-mail alla NewTek per sapere per quale ragione non è stato citata l'Amiga nell'imminente versione 5.5 di LightWave, ebbene, mi hanno risposto che per il momento visto i limiti hardware della macchina non è possibile aggiungere le migliorie della nuova versione. Per quanto riguarda il PC dichiarano che gira anche su di un 486, allora, come possono affermare una strafalcionata del genere, quando un programma che costa 2.500.000 lire riesce ad aprire a malapena uno schermo a 16 colori su una scheda grafica! Il colmo di tutto questo è un episodio accaduto verso la fine del 1996, quando dopo due anni d'uso intensivo della Picasso II, pensavo di avere ormai tastato in un modo o nell'altro tutti i suoi limiti, poi ho provato ArtEffect, che ho comprato al volo, prima di spegnere il computer.... E' mai possibile che un programma da 150.000 lire sia fatto talmente bene da dare l'impressione di star lavorando con una scheda video nuova? Provate ad aprire uno schermo a 64.000 colori anche solo con la Picasso II! In confronto il LightWave da due milioni e mezzo di lire a 16 colori sembra che giri su Amiga 500.

F. B. : Il mio consiglio è quello di creare un software che si integri completamente con il sistema operativo, con la possibilità di aprire, senza più problemi di refresh, schermi in blitter, usando la massima velocità della scheda grafica.

D. M. : Consigli prettamente tecnici, non sono in grado di dame, sicuramente però penso di interpretare le esigenze di tutti nel consigliare ai costruttori, di rendere più semplice l'impiego di queste schede, in modo da non debba perdere la maggior parte del tempo nel cercare la giusta configurazione con il proprio sistema o seguire altre pratiche piuttosto contorte per ottenere un risultato accettabile. Un'altra questione importante, secondo un mio parere personale, riguarda la netta distinzione tra prodotto professionale ed amatoriale! Oggi purtroppo, esistono sul mercato una gamma di prodotti ibridi che non hanno una giusta collocazione. La frenesia di produrre a tutti i costi, al solo scopo di vendere e fare soldi, il più delle volte, porta a trascurare le vere esigenze del cliente. La mia netta sensazione è quella che noi acquirenti, amatori o professionisti, veniamo menati enormemente per il naso. Spesso mi fermo a riflettere



Lorenzo Morselli sfoggia con orgoglio il suo Workbench made in Picasso IV.

e mi sento come l'asino cui hanno legato la carota a pochi centimetri dalla bocca!

L. Me. : Per prima cosa dovrebbero abbassare i prezzi, non si dovrebbero dimenticare il pass-through, puntare su CybergraphiX, usare i migliori chip disponibili, avere di serie almeno uno scan doubler e regalare una scheda alla NewTek che continua a dire di non avere esemplari per le prove.

L. Mo. : Dovrebbero migliorare la documentazione, il manuale della Picasso IV si occupa principalmente dell'installazione hardware, per quanto riguarda il software bisogna andare per tentativi e leggere i doc su disco. Visto il prezzo della scheda, la documentazione dovrebbe essere completa, inoltre sarebbe gradita una sezione che si occupasse dei problemi di configurazione dei vari programmi.

W. M. : Qual è la scheda dei vostri sogni?

F. F. : Quella che ancora non esiste, owiamente, e quasi sicuramente quella che forse non esisterà mai. Io resto con i piedi per terra e mi accontento della mia, inoltre penso che quando si acquista una nuova scheda, si debba poi sfruttarne al meglio le possibilità. D'altronde se restiamo sempre in cerca di nuove e mirabolanti prestazioni, ci troveremo ad aspettare in eterno la scheda che uscirà il giorno dopo.

A. P. : Per il momento la scheda dei miei sogni è la CiberVision 64 per motivi di compatibilità con il sistema (vedi la risposta alla terza domanda). Le nuove schede che si sono affacciate sul mercato (CyberVison 64/3D e Picasso IV) sono mostruosamente potenti, ma diventeranno da sogno soltanto quando il software sarà alla loro altezza.

D. B. : Di notte non sogno le schede grafiche. Sarebbe grave. Comunque, a parte gli scherzi, gli standard attuali mi sembrano giunti ad ottimi livelli. Risulta comunque inutile una grossa evoluzione hardware se il software non sta al passo, la gestione grafica di Intuition richiederebbe poche miglione per adattarsi in maniera indolore a tali standard. Questo sempre che alcuni signori si decidano a supportarlo. Rea1 3D ne è un ottimo esempio, per non parlare poi di Cinema4D che costa così poco ed è anche in Italiano.

F. B. : Per ora sto osservando in quale modo viene aggiornata la tecnologia Amiga, la scheda che sognavo un bel po' di tempo fa era la EGS 110/24, che aveva un costo da record. nella storia delle schede grafiche Amiga. Ora i tempi sono cambiati e la tecnologia ha fatto passi da gigante offrendo un prodotto potente a basso costo, il mio pensiero corre in questo momento in direzione della Picasso IV.

D. M. : La scheda dei miei sogni sarà sicuramente quella che amverà a possedere le caratteristiche attinenti alla mia risposta precedente. Tralasciando le utopie, posso affermare che ho avuto l'occasione di assistere ad una dimostrazione dell'operatività della Perception e per un buon 90% ne sono stato positivamente colpito. Naturalmente bisognerebbe vederle tutte all'opera.

L. Me. : Come minimo l'equivalente di una Millenium al prezzo di una Mystique su Zorro3, con flicker fixer e riconosciuta in modo nativo da tutti i programmi. Dovrei forse comprare un PC? ... Scherzavo!

L. Mo. : La mia Picasso IV con i suoi moduli aggiuntivi! Sul manuale è citato anche un "PowerPC module" ma non dice altro.

W. M. : Ultimamente su Enigma sono state recensite le schede Picasso IV e CyberVison 64 3D, quali deiie due pensate sia la migliore?

F. F. : A questo proposito penso di poter dare un piccolo contributo agli utenti indecisi tra le due schede, e questo grazie al mio carissimo amico Fabrizio Timpani (uno dei collaboratori del Pixel **Art** Expò n.d.r.), appassionato di Amiga e di nuovo hardware. Recentemente Fabrizio ha acquistato sia la Cybervison 64 3D, che la Picasso IV. Inizialmente ha scelto la CyberVision e ne ha detto meraviglie circa le prestazioni e la velocità, successivamente ha acquistato la Picasso IV e dopo alcuni giorni ha venduto quella della Phase 5. I primi tempi ha riscontrato qualche problema con la Picasso, causa il software in dotazione. Una volta compiuti i giusti settaggi, le prestazioni di quest'ultima scheda sono risultate, anche se di poco, superiori. Intendiamoci, anche la Cybervision è una signora scheda, ma quella della Village Tronic è un "pochino" più veloce e duttile. Il mio (nostro) giudizio è del tutto personale e può darsi benissimo che molti altri preferiscano, per diversi motivi la Cybervision, l'importante è che ci siano più schede concorrenti, perché questo significa che 1'Amiga è sempre viva.

A. P. : Per quanto riguarda l'hardware sia l'una sia l'altra presentano potenzialità uniche e differenti. La Picasso IV in più della CyberVision 3D ha integrato un fliker fixer, che chi utilizza schermi interlacciati sa quanto sia essenziale, mentre la CyberVision ha compatibilità con le OpenGL, estremamente importanti nella modellazione 3D. Entrambe utilizzano chip grafici dell'ultima generazione ma i loro sistemi RTG sono da perfezionare. Allo stato attuale come combinazione hardware-software la migliore mi è sembrata la Picasso IV, ma anche la CyberVision si batte bene, benché non sia al top delle prestazioni. Per dare un giudizio complessivo bisogna aspettare ulteriori evoluzioni del sofhvare.

D. B. : La CyberVision costa meno è ha già integrato il 3D in tempo reale, nella pagina Web su Internet dedicata alle CyberGaphiX, ci sono le librerie CyberGl, utilizzabili con un visualizzatore di oggetti per LightWave. NewTek? Dove sei? La Picasso IV è più veloce ed espandibile e forse meglio integrata con l'hardware Amiga. In questo momento sono assalito dai

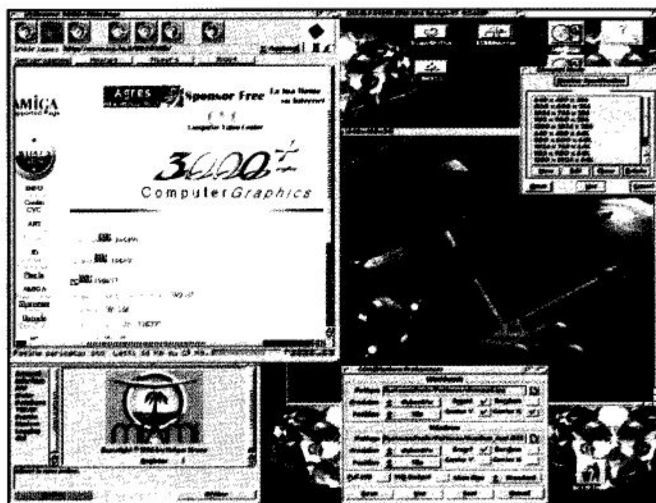
dubbi (quanto mordono!), quindi aspetterei un po', per lasciare evolvere CyberGraphiX 3 e Picasso 96, e anche per vedere se il primo software sarà esteso anche all'altra scheda, compresa la compatibilità di CyberGl, con Il futuro chip 3D della Picasso. In ogni caso bisognerà capire se e come le varie software house supporteranno tali potenzialità.

F. B. : La migliore delle due, come risulta dalla recensione, appare la Picasso IV, ma bisogna tenere conto del costo leggermente più alto, rispetto alla Cybervision 3D, quest'ultima presenta un'innovazione considerevole nel mondo Amiga, offrendo all'utente (anche se con solo qualche demo prodotto dagli sviluppatori...) la gioia di vedere le potenzialità OPEN GL. Nella Cybervision 3D ci sono molti bug che vengono "ammazzati" quasi quotidianamente con aggiornamenti del software, per ora la scheda non è usata per lo scopo cui è stata progettata, in quanto non esiste software commerciale che ne sfrutti le capacità. Penso che la Picasso IV per ora sia la migliore scheda grafica per Amiga.

D. M. : Ho letto le recensioni delle due schede Picasso IV e CyberVision64 3D, non avendole provate dal vivo mi devo riferire a ciò che è stato scritto. Da una prima impressione, tra le due, darei una mia preferenza alla Picasso IV anche se con riserva!
La Cybervision 64 3D mi ricorda troppo la Retina, con queil'odiosa pecca dei due monitor che ti costringe ad utilizzare, solo per questo motivo la scarterei a priori!

L. Me. : Non ho letto la prova. L'hardware della Picasso mi sembra discreto, ma non sono al corrente di un driver CybergraphiX, che ritengo fondamentale. La CV3D, almeno fino a quando non avrà software specifico e senza lo scandoubler-passthrough, mi sembra inferiore. Ritengo inoltre che la CV64 sia ancora la migliore.

L. Mo: La caratteristica migliore della Picasso IV risulta I'espandibilità. All'inizio pensavo di prendere la CV3D, ma quando ho visto l'elenco dei moduli aggiuntivi ho subito cambiato idea (spero soltanto che escano davvero). La compatibilità con il software per CybergraphiX si dimostra ottima, inoltre anche il problema del kick 3.1 è stato superato, infatti, l'ultima versione di Picasso 96 funziona anche col 3.0 (che sia perché non hanno più la licenza?).



Nel Workbench di Andrea Paolucci non poteva mancare un riferimento a "3000+ Computer Graphics", la pagina Web di cui e Web Master insieme a William Molducci (http://www.cvc.fo.it/3000+/index.html).

Prima di concludere abbiamo posto alcune domande ad Ascanio Orlandini, titolare dell'Euro Digital Equipment (Tel. 0373186023 - Fax. 0373/86966), la società che distribuisce in Italia i prodotti VillageTronic e quindi anche la Picasso IV.

W. M. : Il test comparativo tra CyberVision64 3D e Picasso W, pubblicato nel numero di Marzo di EAR, ha suscitato favorevoli impressioni a vantaggio di quest'ultima scheda grafica, vorresti fornire ai nostri lettori alcune notizie riguardanti possibili sviluppi e qualche anteprima un po' appetitosa?

A. O. : La Picasso IV, oltre ad essere la migliore scheda grafica attualmente in commercio per Amiga (tutte le recensioni, comparative e non, lo dimostrano), offre in assoluto le migliori promesse di espandibilità future. Queste promesse sono destinate a condensarsi nei primi due moduli che saranno disponibili quando leggerete queste righe: l'encoder video "Pablo II" e il modulo video/tunerTV. Accoppiando entrambi questi moduli si potrà trarre vantaggio anche di un genlock digitale. I prossimi moduli, attualmente in corso di "ingegnerizzazione", saranno quelii audio 16 bit con mixer e il decoder MPEG. La filosofia, con cui Viilage Tronic ha realizzato e sta portando a termine il prodotto PicassoIV, è quella di un'architettura completamente aperta nella quale ogni modulo interagisce con tutti gli altri, inoltre, l'esistenza di un bus PCI interno, permetterebbe addirittura l'installazione di un processore PowerPC.

W. M. : Intendi dire che con i due moduli si ottiene un genlock digitale?
A. O. : Sì. con l'Enoder e il modulo AV si ottengono un genlock digitale e il TBC (Time Base Corrector). Montando anche il modulo audio si potranno mixare diversi canali audio e quindi generare una colonna sonora con parlato, effetti, eccetera. La filosofia della Village Tronic è quella che ogni singolo modulo deve portare vantaggi a tutti gli altri. Più in dettaglio, la sezione video funziona nel seguente modo: la Picasso IV viene consegnata con connettori Y/C In e Out, Pablo attiva quello Out, e il modulo AV abilita YIC In (oltre ad antenna RF). Quando quest'ultimo è in funzione (ingresso Y/C o antenna per TV) digitalizza 25 fotogrammi/secondo e mette ogni frame in un'area della memona della scheda grafica. Il software di PIP prende l'immagine di queil'area di memona e la porta sul monitor, nel suo rettangolo o full-screen, l'encoder Pablo può prendere quell'area di memoria e portarla nell'uscita in YIC. E' chiaro che si possono fare tutte le diavolene software che si desiderano, tra le quali conversione NTSC/PAL. gamma correction (funzioni TBC), aggiungere scritte ai fotogrammi (genlock digitale) e creare effetti vari con il modulo 3D, praticamente non ci sono limiti a quello che si può realizzare con questa struttura modulare!
Finisce qui la nostra seconda conferenza telematica, il cui scopo era quello di verificare la reale utilizzazione e i problemi che s'incontrano con le schede grafiche, in uno dei settori più complessi, quale può considerarsi la computer grafica. Dalle varie risposte risulta chiaramente che, l'introduzione di un "corpo estraneo" all'intemo del nostro computer, causa sempre dei problemi o quanto meno costringe a giungere a dei compromessi, si tratta quindi di scegliere l'hardware, che sia maggiormente supportato a livello di software e soprattutto venga incontro alle esigenze di ognuno. 

FontMachine2
- Parte seconda-

Questo mese, i particolari dell'ottimo pacchetto della ClassX

di **Andrea Favini** (jimenigma@hotmail.com)

Erieccoci alle prese con Font-Machine 2; questa volta andremo a fare una analisi più tecnica del programma. Vista la semplicità d'uso e la manualistica ben impostata non crediamo sia necessario propinarvi una lunga serie di tutorials, cogliendo comunque l'occasione per ricordarvi di comprare e non copiare il programma. L'interfaccia utente è già stata descritta la volta scorsa; l'unico appunto da fare riguarda i gadgets direzionali, che sono quei pulsanti contenenti un triangolino, presenti nelle sezioni di competenza degli effetti Sbalzo, Rilievo, 3D e Ombra (8 per zona): essi servono banalmente per indicare i quale direzione dovrà essere prodotto l'effetto.

Fm e Chip-RAM

Vediamo ora come FM utilizza la chip-ram. Come già accennato l'altra volta, le generazione del font sia in fase di preview che in fase di salvataggio avviene neila memoria grafica in quanto direttamente accessibile dalle funzioni grafiche del sistema operativo. Comunque, l'ambiente di lavoro è costituito da due sezioni distinte: in primo piano c'é l'editor, su uno schermo a mezza altezza, mentre dietro vi è lo schermo di lavoro in cui compaiono la palette e i preview del font e delle textures. In realtà le schemate aperte possono essere fino a quattro, infatti, per il rendering di una tessitura viene aperto uno schermo supplementare delle dimensione della medesima. Vista la voracità di memoria grafica è consigliabile chiudere il Workbench soprattutto su macchine ECS. Con la versione 1.05 può esservi capitato di maledire il mondo intero quando dopo avere creato un carattere bellissimo vi siete visti rispondere dal programma che non c'era memoria sufficiente per creare l'immagine del font. Bene quelli della ClassX hanno risolto il problema permettendo di generare i caratteri a blocchi (Maiuscole, minuscole, punteggiatura, numerici, intemazionali e speciali), anche se consigliamo vivamente, soprattutto a chi ha solo 512k di chip-ram di non esagerare comunque con le dimensioni di font e textures (non è difficile superare il mezzo mega anche solo con un blocco). Entriamo ora nel particolare: quando si preme il pulsante "SALVA compare un pannello mediante il quale è possibile fare la selezione dei blocchi e nel quale è visualizzata la quantità di memoria necessaria per questi. Una volta dato l'OK si passa alla fase di rendering e salvataggio: a questo punto FM di default chiama il colourfont con il nome del font bitmap di partenza aggiungendovi una " C in fondo; è possibile comunque non adeguarsi a questa convenzione semplicemente cliccando su "Cancel" e immettendo manualmente il nome nel requester. Il nome del set di caratteri viene impostato in modo da avere la dimensione verticale in punti, un ".", la risoluzione cromatica e infine una C. Assieme al font viene inoltre salvato un file con estensione "cmap" il quale contiene la palette a 24bit del font (infatti il salvataggio avviene con una palette a 12bit in modo da potere essere letta anche da Amiga ECS) che serve a chi possiede l'AGA per avere sempre la palette originale con cui è stato creato il font.

Tessiamo

Caratteristica fondamentale di questo programma è quella di potere utilizzare tessiture in diversi formati (bitmap, plasma e pattern), che rende possibile la creazione di lavori sempre nuovi e originali. Le bitmap non hanno bisogno di commenti, infatti sono banalmente immagini esterne in formato IFF o qualsiasi di cui si possiede la datatype(OS3+). Quelle degli altri due tipi sono generate internamente mediante funzioni matematiche con la sostanziale differenza che le plasma sono casuali, infatti molto adatte alla riproduzione di fenomeni naturali, mentre quelle di tipo pattem sono generate da funzioni matematiche ben precise. Nel primo tipo le uniche cose da impostare sono la dimensione in punti e il set di colori da usare, nel secondo caso invece è possibile inoltre definire il tipo di funzione matematica (lineare, qua-



dratica, cubica, sinusoidale) tramite un bottone ciclico, specificandone i coefficenti. Vi è poi una serie di patterns predefiniti, con la possibilità di ampliare la lista utilizzando un semplice editor (ASCII) per modificare il file "FontMachine:presets/preset.set" il quale ha la seguente struttura:

```
#PRESET PTT 1
  #PRESET "Enigmal" 1 1 2 0 1
  #PRESET ...........
  ........
  #END
```

La sintassi deiie linee dei presets è:

```
#PRESET "nome" modo cx cy inc div
```

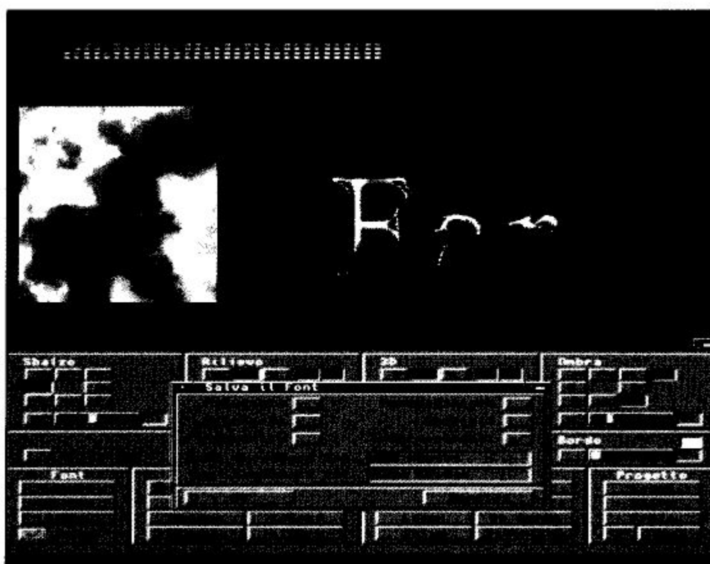
dove con modo si indica il tipo di **funzione**

```
0 = Lineare
1 = Sinusoidale  ,
2 = Quadratica
3 = Cubica
```

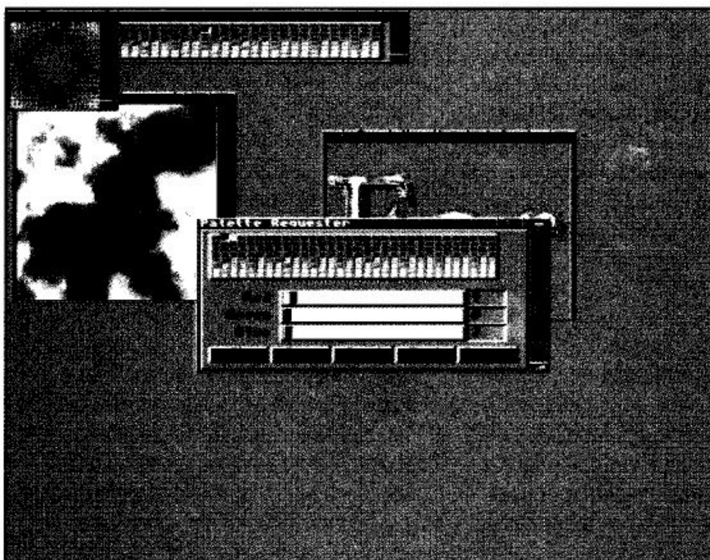
Non stiamo ora a dilungarci sui tre coefficenti successivi in quanto richiederebbero una trattazione matematica troppo lunga: o andate per tentativi oppure vi rassegante a prendere in mano i tanto odiati libri di matematica.

Colori

Ad ogni tessitura è assegnata una propria palette, per cui ogni volta che viene apportata una modifica al set di colori dell'ambiente di lavoro il programma esegue automaticamente, se l'opzione di remap automatico degli attributi è selezionata, il ricalcolo dei colori nella maniera che viene specificata nel preference-editor, altrimenti mediante il tasto "Ottimizza". Ci sono tre diversi sistemi di ricalwlo, ognuno dei quali risponde a diverse esigenze. Il "Veloce" è consigliabile con macchine lente, soprattutto in fase di prova. Il migliore, che è anche il più lento, è il Floyd-Steinberg, il quale è un metodo a correzione di errore che esegue una particolare retinatura nel tentativo di approssimare l'immagine a quella originale. Col sistema F-S però, essendo nato principalmente per la stampa, se i wlori deiia palette di lavoro differiscono molto da quelli originali (o comunque sono molti meno rispetto a quelli usati dalle tessiture), la retinatura può risultare troppo elaborata e quindi dare risultati visivi non dei migliori. Il



Guardate quanto spazio può occupare anche un solo blocco di caratteri.



....ma con un clic sul tasto destro diventa tutto più chiaro.



Guardate cosa può succedere se i primi 4 colori della palette si assomigliano troppo.....

"Random" invece, rimappa mediante punti disposti casualmente, risultando utile solamente per chi vuole aumentare ulteriormente la casualità del proprio prodotto. Crediamo che meriti una particolare attenzione il modo con cui FM gestisce le sfumature di colori: infatti ogni set di colori si basa su 5 colori chiave definibili dall'utente in un numero minimo di 2, a seconda del tipo di sfumatura che si vuole generare. Ogni set di colori per cui non ha una risoluzione fissa, infatti la generazione delle sfumature avviene mediante una semplice interpolazione lineare tra i colon chiave impostati (per dirlo in parole più da comuni mortali, funziona più o meno come la funzione "Spread" di un qualsiasi palette-editor). Un consiglio che diamo è quello di utilizzare sempre textures plasma e brush grandi almeno quanto i caratteri (attenzione soprattutto alla larghezza che è variabile) per evitare brutte ripetizioni parziali, e se si vuole usare l'opzione di mappatura casuale (RndMap), di abbondare in modo da diversificare il più possibile le aree scelte volta per volta; invece nel caso di patterns, vista la loro perfetta simmetria se si vuole risparmiare memoria è possibile generarli anche più piccoli, aumentando però anche la densità dell'effetto.

About FontMachine v 2.0

Nome prodotto: **FontMachine v 2.0**

Prodotto da:
Class-X Developement
Via Fracesca,463
56030 Montecavoli (Pisa)
Tel. (0587) 74.92.06
Fax (0587) 74.92.06
Email. classx@pisoft.it

Distribuito da:
Class-X Developement
DBline

Prezzo: 126.000 + IVA

Configurazione richiesta:
Qualunque Amiga con 2Mb di RAM, HardDisk, WB 2.0+. Consigliato 68030+.

A favore:
Molte buone funzioni, gestione intelligente dei colori, possibilità di produrre sempre cose nuove.

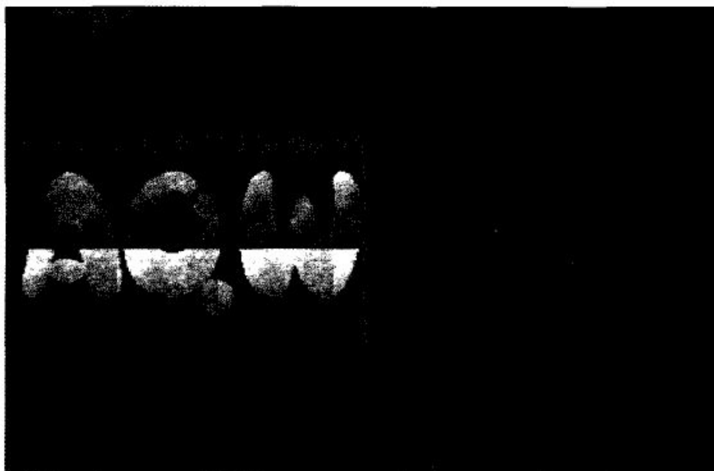
Contro:
Niente di rilevante.

FM e ARexx

FM possiede un set di comandi che copre interamente le funzioni offerte dal programma. La porta si chiama banalmente "FontMachine" e ogni comando può ritornare tre variabili:

```
RC
FM_ERROR
FM_RESULT
```

La prima contiene, nel qual caso, il tipo di errore commesso (0 se tutto è andato bene), il quale viene poi specificato nella seconda. FM-RESULT, invece, contiene un eventuale dato ritornato da una funzione: ad esempio "GetFontMaxWidht" pone in essa il valore della larghezza del carattere più ampio. Tra gli script presenti nel pacchetto ne troviamo uno denominato "FM_RXShell" il quale apre una shell mediante la quale è possibile dialogare con il programma in linguaggio Arexx. Alcuni di voi staranno sicuramente pensando che questa citazione sia solo per esperti, sbagliando; infatti, tornando all'esempio precedente, basta scrivere il comando "GetFontMaxWidht" per avere nella linea successiva il dato desiderato (ovviamente il comando va dato dopo avere caricato un font). In se la sintassi è abbastanza semplice anche se alla fine comporre uno script non è proprio come bere un bicchiere d'acqua. Molto probabilmente se in futuro ci sarà spazio per qualche tutorial, sicuramente riguarderanno la stesura e l'utilizza di Macro Arexx in quanto è la parte minormente coperta nel manuale. Nel frattempo se qualcuno volesse allenarsi, consigliamo di studiarsi gli esempi allegati, e di riciclare la prima parte, ovvero quella racchiusa tra le due righe di asterischi, la quale serve per aprire FM nel caso non fosse già stato lanciato il programma stesso.



Ecco cosa può capitare con una tessitura maldimensionata.

Conclusioni

A conti fatti l'utilizzo di FontMachine è stato soddisfacente, considerando anche il fatto che non solo lo abbiamo impiegato per creazioni video (sia statiche che animate), ma anche per fare un biglietto di auguri e magari in futuro lo utilizzeremo anche per arricchire la nostra pagina WEB. Siamo comunque in trepidante attesa dell'uscita delle librerie PowerPC, annunciate già per X-DVE, visto che ormai le nuove board della phase5 dovrebbero essere disponibili e a breve si spera di vedere 1'A/Box o eventuali nuovi Arniga.



Amy Resource 3, Amiga Developer Cd V1.1 e Cliptomania

di **William Molducci** (will@sira.it)

Amy Resource giunge al terzo volume (il quarto considerando il numero 0), dopo aver raccolto ottimi successo di "critica" e soprattutto di pubblico. Se escludiamo il fenomeno Aminet, che rimane un discorso a parte nel panorama delle compilation shareware, molte volte abbiamo riscontrato che il proseguire di iniziative, analoghe a quella di Luca Danelon, perdono lo smalto iniziale, ma aprendo l'icona del Cd, ci si rende subito conto che anche questa volta la Interactive ha colpito nel segno.

Il Cd è stato oggetto di notevoli migliorie, la prima delle quali riguarda il programma di preferenze, utile per settare i visualizzatori grafici, di testo e sonori. un'altra novità consiste nella creazione di un'area dedicata al software inviato dagli utenti. iniziativa da tempo introdotta anche nel Cd, allegato alla nostra rivista.

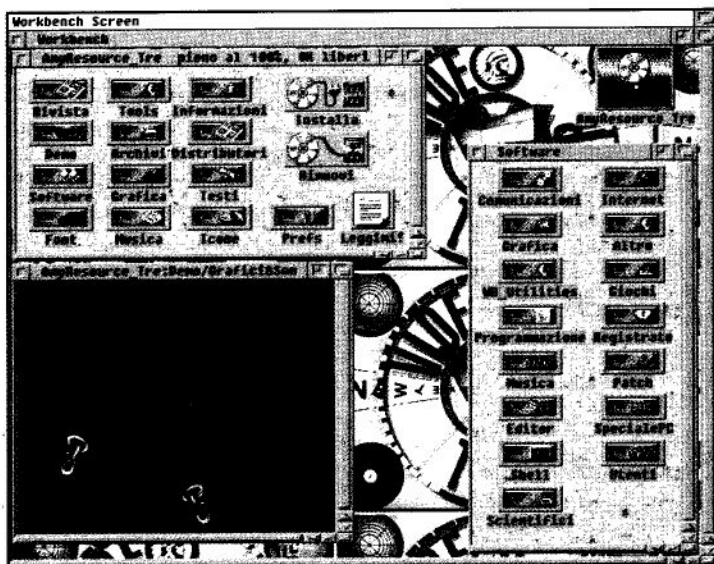
Contenuto

Prima di iniziare l'esplorazione è consigliabile dare uno sguardo alla rivista in formato HTML, che contiene la presentazione dei programmi offerti in versione registrata ed è possibile leggere articoli, tutorial, news (una di queste riguarda anche IPISA '97) e conoscere le offerte riservate agli utenti.

BackMan v1.4 è il primo software registrato offerto da Amy Resource, si tratta di un programma di backup realizzato da Flavio Stanchina, che dispone di una interfaccia utente molto amichevole e supporta le librerie XPK. utili per la compressione e la crittazione dei dati. Inoltre supporta muFS (MultiUser File System), un progetto, che fornisce la protezione dei file per ambienti multi-user su Amiga, e si avvale di quasi tutti i dispositivi di backup (floppy, nastri rimovibili, file AmigaDOS e anche device alternativi). Il secondo programma free è Font Machine v1.05 della ClassX, con cui si possono realizzare fonti di carattere personalizzate. Per le versioni più recenti di questi pacchetti, gli acquirenti di Amy Resource possono avvalersi di un'apposita cartolina, con la quale si ottiene l'invio di Font Machine v2 (Lire 75.000) e BackMan v1.4 (Lire 20.000), quest'ultimo, rispetto alla versione inserita nel Cd, offre la possibilità di effettuare backup su nastro.

Oltre ai programmi commerciali si può utilizzare la versione demo di Persona1 Paint 7.1 e i dimostrativi dei giochi "The Shadow of the Third Moon" (Y3D) e "Sixth Sense Investigations". Nell'area testi è disponibile, in formato HTML, il BeOS User's Guide (Edizione per Power Mac), rilasciato agli sviluppatori di questo sistema operativo, in occasione della release 8.2, inoltre, si possono consultare le guide di Alien Breed 3D II e Luises's Modem (tratta oltre 2.500 modelli).

All'interno del cassetto "Software" sono presenti i programmi pronti per essere eseguiti o installati, che si dividono in comunicazioni, musica, shell, patch, altro, grafica, programmazione, scientifici, giochi, WB utilities, editor, internet, registrato, utenti e speciale PC. Conoscendo "il pensiero" di Danelon ci ha particolarmente colpito la presenza di quest'ultima directory, ma il mistero è stato subito svelato, infatti, vi è contenuta la versione shareware di "Quake", il noto gioco della ID Software per PC, che ultimamente è stato al centro delle attenzioni degli utenti Amiga, causa il modo in cui è stato ottenuto il codice sorgente e per un'eventuale versione per la nostra board (dopo che saranno stati chiariti gli ancora tanti dubbi di legittimità). Tra i patch vi segnaliamo la traduzione italiana di Wordworth6, realizzata da Giovanni Addabbo, che comprende anche gli help, TurboCalc v4.02 (corregge alcuni bug della release 4.0), Term v4.7c, Art Effect (comprese alcune aggiunte), Dopus5, X-DVE, StormC 2.0, inoltre sono disponibili gli installer di numerosi giochi. Nella sezione "Altro" sono inseriti database, programmi per la gestione delle stampe, orologi, tools per lo Iomega Zip e AmiBroker (demo), quest'ultimo si occupa di gestione e analisi degli investimenti. Tra i pacchetti dedicati alia grafica, vi segnaliamo la versione 1.03 di ArtPRO, il programma di Frank Pagels, di cui vi avevamo già parlato tempo fa in questa rubrica. Questa nuova release supporta numerosi formati grafici, tra cui anche Tiff, PCX e **Gif,** inoltre viene fornita anche la render.library, ottimizzata per processori 68020/040 e 060, data l'indubbia utilità di ArtPRO, vi consigliamo di effettuare la registrazione (20 DM), in modo da superare tutte le limitazioni. Wildfire è invece un convertitore e processore di immagini ed animazioni, che supporta formati quali YAFA (ne è fornito anche un player), Anim5/7/8 e Mpeg. FastMorpher 1.0 di Michiel den Outer, per la facilità di utilizzo, promette di diventare un valido concorrente di PowerGoo (Windows e Macintosh), naturalmente l'obiettivo è ancora lontano, peccato comunque che si possa agire soltanto con l'immagine di default. Altri archivi da non perdere (soprattutto per chi dispone di una scheda grafica compatibile) sono la versione 1.12 di Picasso96, l'ambiente di gestione per numerose schede grafiche, VlabTV per CyberGraphX (gestisce il digitalizzatore in tempo reale a 24 bit della MacroSystem), CyberQT, il player di animazioni QuickTime per CyberGraphX/AGA e SViewNG. Nell'area musicale è presente il primo numero di "Alpha", una libre-



Il "cuore" di Amy Resource si trova all'interno del cassetto Software.



Il terzo volume di Amy Resource contiene ottimi demo grafici e sonori.



Le opere di Eric Schwartz sono sempre presenti su Amy Resource.

ria realizzata da Vanni Torelli, dedicata a campioni sonori di alta qualità a 8 e 16 bit, altre directory contengono alcuni brani musicali del gioco "Legend of Rome", realizzati da Fabio Barzagli con Protracker 2.3a e numerosi moduli.

Lo spazio riservato alle utility è sempre vasto, tra i vari titoli segnaliamo la versione 3 di ToolManager di Stefen Becher (distribuzione GifWare), AmyTree v1.7 di Cervo Antonio, un esploratore di filesystem, il quale viene rappresentato sotto forma di albero delle directory, per il suo funzionamento si deve richiedere una chiave free, tramite e-mail (acervo@agropoli.hydranet.it). Per poter visualizzare i testi, ci si può avvalre di "TextView" v1.8, realizzato da Torbjorn Andersson, anche questo programma, come tanti altri, è datato 1997. Nella sezione giochi sono presenti il demo di Deface, Solition (GifWare) un solitario, che utilizza la MUI (tradotto in italiano da Luca Nora e Roberto Patriarca), il demo di Varidiam, un gioco spaziale realizzato da un programmatore peruviano, Racer (demo), un gioco automobilistico, che si avvale di un'ottima grafica e di un efficace commento sonoro. Meno spettacolare è invece "Pocket Roulette", che riproduce il classico game della roulette, chi ama i giochi di società potrà utilizzare un clone del mitico Monopoli, compilato da Holger Beer, per gli amanti dell'"azzardo è disponibile "Destructive Poker", che ha il pregio (e anche il difetto) di accettare soltanto un giocatore. Foundation è un gioco di strategia, che si rifà a The Settlers, WarCraft II e Command & Conquerer (gira sia su macchine AGA, sia ECS), per gli appassionati del genere segnaliamo anche Logic (demo), dove all'interno di una griglia si debbono posizionare delle sfere, in modo... logico. Al di fuori del drawer "Software" si possono utilizzare tools di vario genere e un'interessante sezione contenente fonti di carattere. Questi sono di tipo Adobe, Intellifont e DMF, per poterli comodamente visionare, sono resi disponibili alcuni cataloghi grafici in formato IFF. Per quanto riguarda i caratteri in formato DMF, vi consigliamo di provarli con attenzione, prima di inserirli nel sistema, in modo da evitare alcuni blocchi di tipo casuale, che possono avvenire con PageStream (per la precisione gli inconvenienti sono stati riscontrati con la versione 2.22UK), questo tipo di problema non si è ripetuto con il programma TypeSmith. I font Adobe ed Intellifont, sono stati testati con successo con pacchetti quali Personal Paint 6.4 e Imagine v3.0. Nel

cassetto demo, oltre ai programmi citati all'inizio dell'articolo, sono proposti MakeCD v2.1, PC Task 4.0 e BurnIT, oltre ad una serie di giochi, immagini e demos (grafici e sonori). Nella sezione grafica sono inserite animazioni, immagini, texture, clip art e oggetti 3D, questi ultimi sono riservati a programmi quali Imagine e LightWave (conversioni escluse), tra le serie più appetitose segnaliamo quelle di Star Wars, Star Trek (DS9) e Babylon 5. Le immagini risultano numerose e di buona qualità, naturalmente non mancano quelle di Eric Schwartz, autore anche questa volta dell'esclusivo "Picture Disc", divenuto oramai il biglietto di presentazione di Amy Resource.

Aprendo l'icona di questo terzo volume di Amy Resource avevamo avuto la netta impressione di trovarci di fronte ad un prodotto di notevole interesse, dopo alcuni giorni di navigazione siamo giunti alla conclusione, che non ci eravamo assolutamente sbagliati.

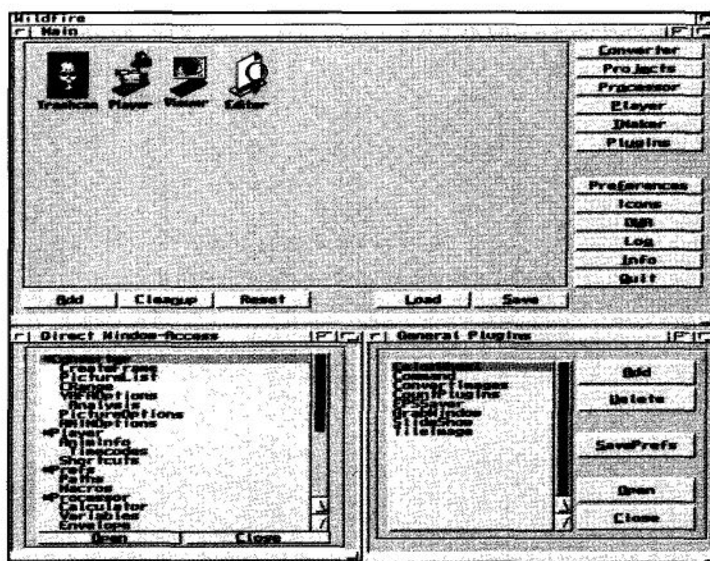
Naturalmente non vi abbiamo descritto l'intero contenuto del Cd, vi invitiamo quindi ad acquistarlo e a completare voi il lavoro....

Amiga Developer Cd 1.1

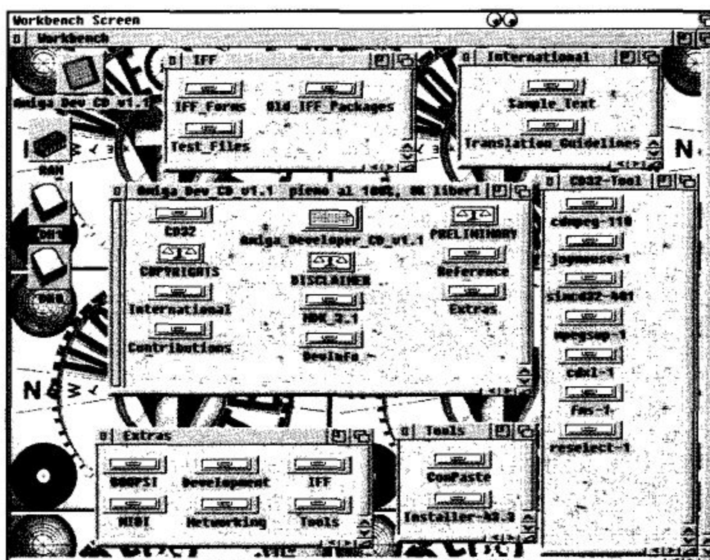
"Amiga Developer Cd" v1.1 di Amiga Technologies è uno di quei prodotti che ogni programmatore (e per tanti motivi anche ogni "amighista") deve assolutamente possedere, questo perché contiene materiale del calibro dell'Update 3.1 Native Developer Kit, il package di sviluppo per il CD32, di formati quali IFF e MIDI, classi BOOPSI, dello standard SANA-II, dell'installer v43.3 e tanto altro, anche se il Cd è riempito soltanto in minima parte.

Il primo package, che prendiamo in esame, è quello del CD32, che contiene materiale utile per sviluppare programmi in grado di sfruttare nel migliore dei modi questa piattaforma. Tra i tanti strumenti segnaliamo "Cdmpeg" v1.10, un player di animazioni Mpeg, che legge le informazioni direttamente dalle tracce del Cd e "BuildCD", un programma di masterizzazione, realizzato per l'accoppiata Amiga e Phillips CDD-521.

La seconda area è riservata ai lavori eseguiti da terze parti (Contribution), tra i quali ritroviamo "Kiskometer" di Angela Schmidt (l'organizzatrice dei Meeting Pearls) e il Devkit di Envoy 2.0 (IAM), il software di rete peer-to-peer per Amiga. E' disponibile anche I-Net 225, un pacchetto utile per i collegamenti TCP/IP, infine segnaliamo l'indice di "The Amiga Guru Book" di Ralph



Con Wildfire (AR3) si possono realizzare numerosi effetti speciali e tanto altro.



Panoramica all'interno di Amiga Developer CD 1.1.

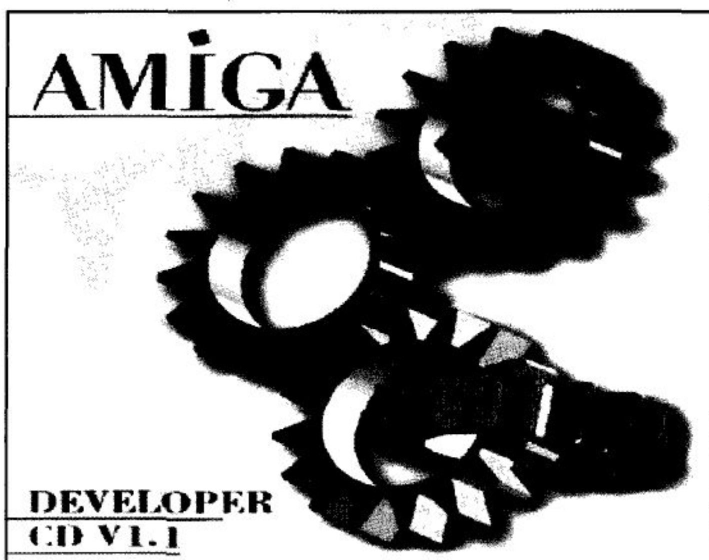
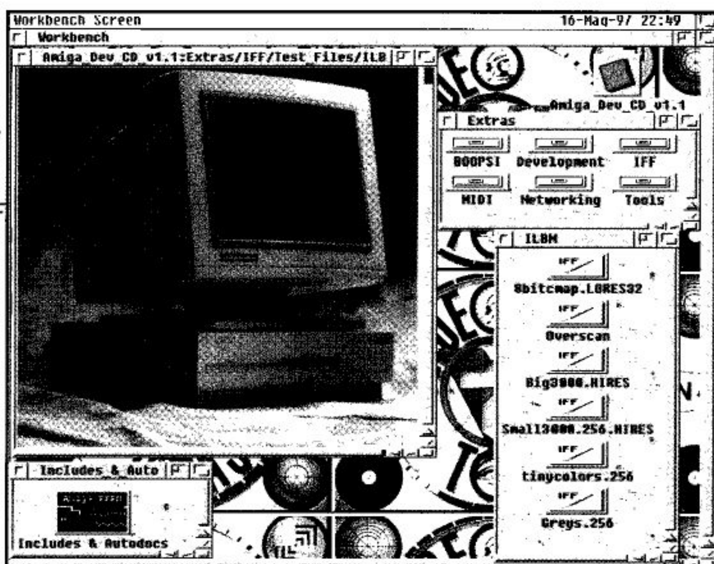
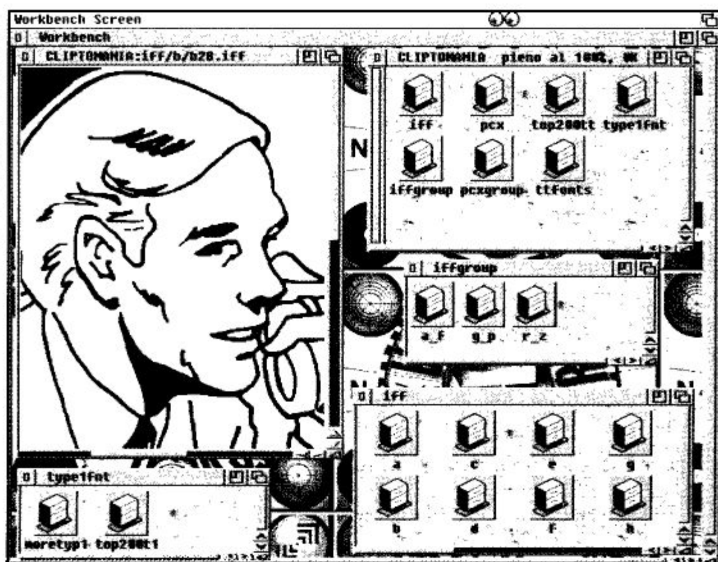


Immagine del CD Amiga Developer CD 1.1.

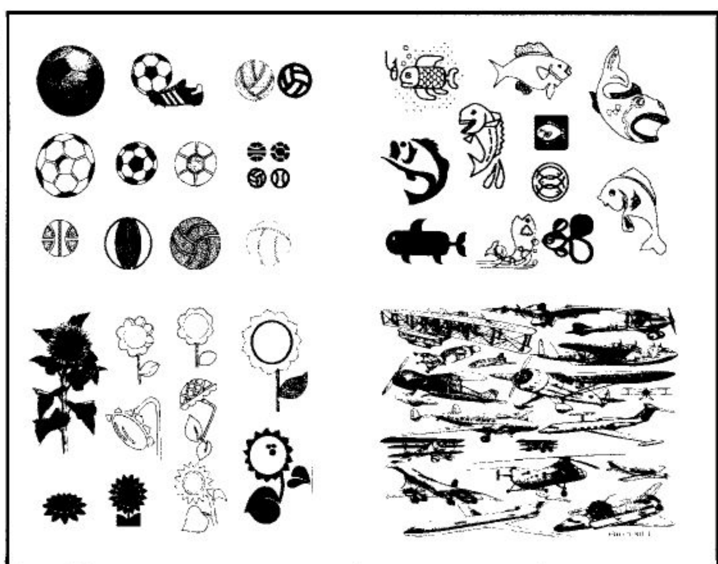
Amiga Developer contiene anche l'Update 3.1 NDK e i kit di sviluppo del formato IFF



Panoramica all'interno dei cassetti di Cliptmania, una delle rare compilation di clip art dedicate all'Amiga.



Tutte le immagini di "Cliptomania" possono essere consultate tramite un libro di ben 165 pagine.



Babel e i codici di alcune sue utility quali "Wbpath", "ActionFSSM" e "Trackdisk64". In DevInfo è resa disponibile la lista nera di quei programmi, che male si integrano con il sistema operativo, le specifiche per la progettazione dei device e per il porting del codice da 68k a PowerPC. Nelia directory Intuition sono presenti informazioni riguardanti l'uso di alcune librerie, della "TrackDisk64" e suggerimenti vari. All'interno del cassetto Extras si trovano i kit di sviluppo IFF, con tanto di esempi (8SVX, Anim, CDXL e ILBM) e Midi, alcune classi BOOPSI e sorgenti. Non mancano numerosi testi, le specifiche del protocollo SANA-II e alcuni tools quali "Conpaste" e la già citata nuova versione dell'Installer. Una delle parti più interessanti è quella riservata alle guide (nell'omonimo formato di Amiga), queste sono ben 689 e riguardano ogni genere, formato e specifica.

Nella sezione International si possono trovare testi ed esempi, dedicati alla possibilità di tradurre il sistema operativo ed i programmi, nelle diverse lingue (alcuni testi sono in tedesco). Il Native Developer Kit contiene documenti e tutorial riservati alla programmazione (compreso il linguaggio ARexx), le funzioni deiie librerie e dei device, numerosi script e programmi utili per lo sviluppo e il debugging. Questi ultimi sono rintracciabili nel cassetto "SWToolkit3" e si rivelano numerosi e particolarmente utili. In "Reference" sono disponibili i volumi I e II di AmigaMail, materiale solitamente riservato agli sviluppatori, che si compone di un centinaio di articoli (qualche Mbyte di testi), contenenti consigli ed esempi sull'uso del sistema operativo. Nella directory "Hardware" è presente una specifica sul protocollo di autoconfigurazione e gli autodoc, anche questi in formato AmigaGuide.

Appunti

Amiga Developer Cd 1.1 è in circolazione già da un po' di tempo, ma risulta ancora un'importante fonte di informazioni per tutti gli sviluppatori. Gli utenti, che non hanno intenzione di diventare degli accaniti sviluppatori, avranno modo di poter conoscere, più specificamente ed in profondità, l'essenza stessa della macchina e del suo sistema operativo. Come vi avevamo anticipato, il Cd è riempito soltanto in minima parte, sarebbe stata auspicabile la presenza delie immagini delle Rom dei vari kickstart, di schemi ed altro materiale, ma purtroppo questo rimane soltanto un sogno, almeno per ora.

Cliptomania

Molte volte i Cd per il nostro computer sono alquanto scadenti, per quanto riguarda la documentazione di supporto. Nel caso di Cliptomania, questa mancanza trova la cosiddetta eccezione, che ne conferma la regola, infatti, il disco è inserito all'interno di una confezione in formato **A4,** che contiene un libro, rilegato in modo artigianale, dove sono riportate tutte le immagini delle 18.000 clip art. Completano il Cd oltre 200 Type 1 font per programmi quali Typesmith e PageStream, anche questi riportati nel volume cartaceo. Tale abbondanza non è certamente gratuita, infatti, il costo della compilation risulta un po' "fuori mercato", quindi per fornirvi indicazioni utili per l'acquisto o meno del prodotto, effettueremo un'approfondita recensione.
Il CD è consigliato per le tipiche applicazioni di Desk Top Publishing, quali brochure, biglietti da visita, calendari, menu, inviti, cataloghi, poster, presentazioni e lettere.
Tutte le immagini sono fornite nel doppio formato IFF e PCX, un modo questo per allargare ad altri ambienti il campo d'utenza della compilation. Le clip art sono tutte in bianco e nero, mentre le risoluzioni grafiche risultano di varie ampiezze, partendo da un minimo di 640x480, fino a 2552x3300 pixel, con 256 toni di grigio. Il root del disco si sviluppa in due aree principali, nelle quali sono contenute le immagini (IFF e IFFgroup), le altre riguardano quelle in formato PCX e le fonti di caratteri.
Nella directory "IFF" le clip art sono disposte all'interno di aree suddivise per ordine alfabetico. La qualità del materiale è certamente buona, per quanto riguarda lo stile dei disegni, questi si rivelano senza inutili fronzoli, con buone possibilità quindi di compiere modifiche e personalizzazioni. Tra le immagini più interessanti segnaliamo la serie delle cornici, i manufatti metallici, i tantissimi riquadri (quadrati, rettangolari, tondi), i computer, le figure egizie e quelle degli antichi romani. Altre serie di notevole interesse si rivelano quelle dei cani e alcuni personaggi davvero buffi e curiosi, utilizzabili per progetti umoristici (gent01 -gent98), non mancano i segnali stradali e le lettere dell'alfabeto stilizzate. Attrici. personaggi famosi, logo di società commerciali e i simboli deiie attività sportive sono largamente supportati, lo stesso dicasi di situazioni fantasy e di fantascienza, i segni dello zodiaco, le bandiere e anche gli addobbi natalizi, con tanto di Babbo Natale.

Nome prodotto: Amiga Developer CD V1.1

Prodotto da:
Schatztrhue

Disponibile presso:
Computer Video Center
Via Campo di Marte, 122
Forlì

Tel. (0543)66.388/66.453
URL: http://www.cvc.fo.it

Prezzo: Lire 35.000

Configurazione richiesta:
CD-Rom per Amiga.

A favore:
Una lunga serie di package di notevole interesse e tanto altro materiale informativo.

Contro:
Il CD è riempito soltanto in minima parte.

Nome prodotto:
Amy Resource Volume Tre

Prodotto da:
Interactive di Luca Danelon

Disponibile presso:
Interactive Via Bolzano, 2
33010 Feletto Umberto (UD)
Tel. /Fax: (0432)57.50.98
http://www.interlandsrl.it/~danelon

Computer Video Center
Via Campo di Marte, 122
Forlì
Tel.(0543)66.388/66.453
URL: http://www.cvc.fo.it
Prezzo: 24.000 lire (circa).

Configurazione richiesta: CD-Rom per Amiga.

A favore:
Ottima selezione di materiale shareware, rivista HTML e programmi registrati.

Contro:
Nulla di particolare.

Nome prodotto:
Cliptomania CD

Prodotto da:
Cliptomania

Disponibile presso:
Computer Video Center
Via Campo di Marte, 122
Forlì
Tel. (0543)66.388/66.453
URL: http://www.cvc.fo.it

Prezzo: Lire 109.000

Configurazione richiesta: CD-Rom per Amiga.

A favore:
Immagini di buona qualità e ottima documentazione.

Contro:
Nulla di particolare.

La sezione "IFFgroup" si rivela quella più completa, in quanto per ogni argomento propone, all'interno della stessa immagine, numerose soluzioni. Ad esempio per quanto riguarda gli aeroplani, sono presenti ben 18 modelli, di diversa fattura ed epoca. Come ci consiglia sia il manuale, che l'esperienza di tutti gli amighisti, che si occupano di grafica, si possono utilizzare programmi quali Deluxe Paint, Personal Paint o altri dello stesso genere, per elaborare a piacimento le figure. Il procedimento prevede il caricamento della clip art e la selezione della parte desiderata, che, dopo le opportune modifiche, potrà essere salvata come brush o immagine. I soggetti dei "gruppi" sono animali, anelli, orecchini e spille, artisti, background, borse e valigie, campane, uccelli, pipistrelli, sport, bilance, palazzi, ragazzi, ponti, personaggi dei cartoni animati, camere fotografiche e telecamere. Non mancano cactus, farfalle, gatti, clown, colori, sigarette, galli e papere, orologi, computer ed accessori, compassi, tazze da tè e da caffè, lampade, scrivanie, decorazioni, insetti, simboli, strumenti musicali, elefanti, cibo, fiori, pesci, rane, conigli, cappelli, foglie, logo, arte messicana (in particolare Inca), maschere, pianeti, pinguini, e tanto altro ancora.
Forse il prezzo di vendita è davvero troppo elevato, ma vi possiamo assicurare che, se utilizzate questo tipo di materiale per lavori professionali, non correte il rischio di fare un cattivo affare. Il libro, di ben 165 pagine, facilita la selezione delle clip art, che come vi abbiamo anticipato sono di buona qualità, inoltre non mancano alcune scenette e situazioni di buon livello. Abbiamo tralasciato di descrivere le fonti di carattere, in quanto non risultano di particolare interesse.



Simulazione di paesaggi con





"Land l"
Immagine in media risoluzione (500 x 375) di Damian Sainsbury, della Vivid Animation. Cielo sereno e leggera foschia.



"Land 2"
Immagine di Damian Sainsbury, della Vivid Animation. Formato Jpg media risoluzione (500 x 375), software Real 3D. Tramonto: si osservi l'effetto realistico del sole velato dalle nubi, poco sopra l'o-

di ***Alessandro Tasora***

Le immagini presentate in quest'articolo sono opera di Damian Sainsbury, un esperto di grafica tridimensionale che utilizza Real 3D da diverso tempo, e i cui lavori sono comparsi anche sul CD dimostrativo della Realsoft.
Damian presenta i quattro rendering con un interessante testo che documenta gli espedianti messi in atto per raggiungere un discreto realismo nella simulazione dei paesaggi.
E' noto che uno dei punti di forza di Alias (il noto programma di grafica 3D che gira su Silicon Graphics) consiste in un generatore di paesaggi multo sofisticato, chiamato "Terraformer", in grado di eguagliare o addirittura superare le prestazioni di prodotti dedicati esclusivamente a tale scopo (quali Vista Pro e World Construction Set), e proprio in seguito all'osservazione delle immagini prodotte da Alias+Terraformer, Damian Sainsbury ha deciso di ripetere analoghi risultati impiegando il semplice Real3D.
Anche Real3D dispone di un generatore di paesaggi, ma il suo compito si risolve esclusivamente nella creazione della "mesh" altimetrica che simula le montagne, a differenza del corrispettivo programma su Alias -molto più completo, ma anche più costoso- che genera automaticamente le texture, le bump-map e i materiali.
Per tale ragione all'utente di Real 3D rimane il compito di creare i materiali da assegnare alla mesh, e Damian suggerisce una via piuttosto rapida da eseguire, e che sfrutta appieno le funzioni evolute dei materiali di Real, ad esempio la perturbazione frattale dei brush..
I passi decisivi sono i seguenti:

1)Alla mesh viene applicato un gradiente verticale con diverse tinte stratificate, ad esempio giallo-verde-bianco, che rappresenta il cambiamento di colore dai prati alle rocce ed alla neve delle montagne.
Fondamentale, a questo punto, è l'attivazione del material-handler "noise" relativo alla voce "mapping", in modo che la mappa altimetrica venga distorta con una funzione di rumore frattale. Si scalgano opportuni valori di "a" e "b" in modo che i confini fra rocce ed erba (o neve e rocce) vengano ben frastagliati.
Damian aggiunge che lo stesso materiale può aver attivato anche l'handler di tipo "granite", in modo da perturbare leggermente il colore, e renderlo meno "uniforme".

2)Successivamente si crea un altro materiale, con un sottile gradiente giallo-verde, che rappresenta la spiaggia (non èstato possibile simulare la spiaggia con il primo materiale a

causa dell'elevata distorsione frattale dei gradienti).

3)Si applichi ora un terzo materiale con un "bumpmap" di scala ridotta, come per simulare sassi, buche ed asperità del terreno.

4)Infine si aggiunga un ulteriore bumpmap di scala piuttosto elevata. Questo serve ad evitare l'aspetto troppo "liscio" causato dalle superfici spline, specialmente se il numero di punti di controllo è piuttosto ridotto (ad esempio per risparmiare memoria o tempo di rendering). In pratica quest'ultimo bump-map simula vagamente l'effetto che avremmo se incrementassimo la risoluzione della mesh e ne aumentassimo i dettagli.

Ovviamente la creazione del mare avviene con la semplice introduzione di un piano orizzontale, sul quale viene applicata una bump-map per simulare l'increspatura delle onde. Non dimenticate di rendere riflettente (ma non troppo!) la superficie del mare, di colore leggermente blu.
A completare l'opera, Damian aggiunge alcuni interessanti effetti di rendering volumetrico (nuvole, nebbia), sfruttando la caratteristica, unica di Real 3D, di poter renderizzare materiali non-omogenei.
In questo modo si sono potuti simulare interessanti effetti atmosferici (tramonto, foschia, temporale, etc.) con un realismo notevole, tantopiù se si considerano le semplici risorse impiegate per la realizzazione del risultato.
Nota finale: la presenza della nebbia, per quanto minima, contribuisce a rendere più reale la scena anche in caso di cielo sereno. Questo insegnamento viene tramandato ai pittori dai tempi di Leonardo, che per primo studiò l'illustrazione di paesaggi da un punto di vista scientifico, ma allo stesso tempo serve a mascherare alcuni tipici difetti e limitazioni della computergrafica (ad esempio non è possibile modellare tutto il litorale di una nazione, perciò possiamo far "scomparire" i bordi della mesh da noi modellata, con limiti di pochi chilometri, nella leggera foschia che stempera i colori all'orizzonte).





"Land 3" Immagine di Damian Sainsbury, della Vivid Animation, software Real 3D. Tramonto surreale dovuto alla presenza di nubi colorate che filtrano i raggi del sole. Si noti la nebbia volumetrica (ovvero realmente tridimensionale e stratificata).



"Land 4" Immagine di Damian Sainsbury, della Vivid Animation, software Real 3D. Effetto del maltempo (pioggia, nuvole, nebbia) sullo stesso paesaggio.

Power PC Upgrade da NewVideo

NewVideo rende noto l'inizio del programma di upgrade a PowerPC (targati Phase 5) per i computer Amiga. Sono disponibili già da ora schede acceleratrici basate su processore PowerPC 604e per Amiga 3000 e 4000. E' previsto a breve il rilascio di versioni per i modelli A1200 (fine Luglio) e A2000 (Settembre). I possessori di "vecchie" schede acceleratrici Phase 5 potranno usufruire delle agevolazioni previste per gli utenti registrati. Per qualsiasi informazione contattare:

NewVideo
Corso Milano, 30
20051 Limbiate (MI)
Tel. 02.99053711
Fax. 02.99056649

http://www.lognet.it/maganet/NewVideo/Welcome.html

Real 3D Gallery: le opere di Igor Posavec

di ***Alessandro Tasora***

Questo mese presentiamo alcune suggestive immagini prodotte da un artista particolarmente attivo e prolifico, le cui opere sono apprezzate da tutta la comunità di utenti di Real 3D. Si tratta di Igor Posavec, un computergrafico freelance che opera principalmente nel settore dell'animazione per videogames, nonché nel mondo dell'illustrazione tridimensionale in genere, ad esempio per opere multimediali e siti web. Per la realizzazione delle immagini di queste pagine Igor ha impiegato Real 3D v3.5, installato su un Amiga 1200 espanso ed un PentiumPro200 ("la Bella e la Bestia", come egli stesso definisce i due sistemi). L'autore possiede una home page (http://www.cyware.com/Igor/) dove espone alcune considerazioni personali sulla scelta di Real 3D come software di rendering, in particolare si dimostra molto soddisfatto della qualità di resa di questo programma, che emerge rispetto alla concorrenza per la presenza di primitive CSG e di superfici spline non poligonalizzate (difatti si può leggere anche un commento ironico sul famoso modellatore poligonale 3D Studio, che a fronte della sua enorme diffusione in ambito Windows-Intel, non riesce a rivaleggiare con Real 3D in fatto di qualità di rendering).

Le migliori opere di quest'autore sono di ambientazione fantascientifica, laddove è possibile riscontrare una vaga somiglianza con le illustrazioni di Moebius, apprezzato disegnatore d'oltralpe che realizza fumetti di fantascienza dal tratto grafico molto elaborato (si vedano ad esempio le immagini "Urban" ed "Octan"). Nelle opere "Leviathan" e "Yalla" si riscontra un'elevata padronanza delle superfici spline, così come nell'immagine "Mirror" si sfoggiano tecniche di modellazione particolarmente avanzate.

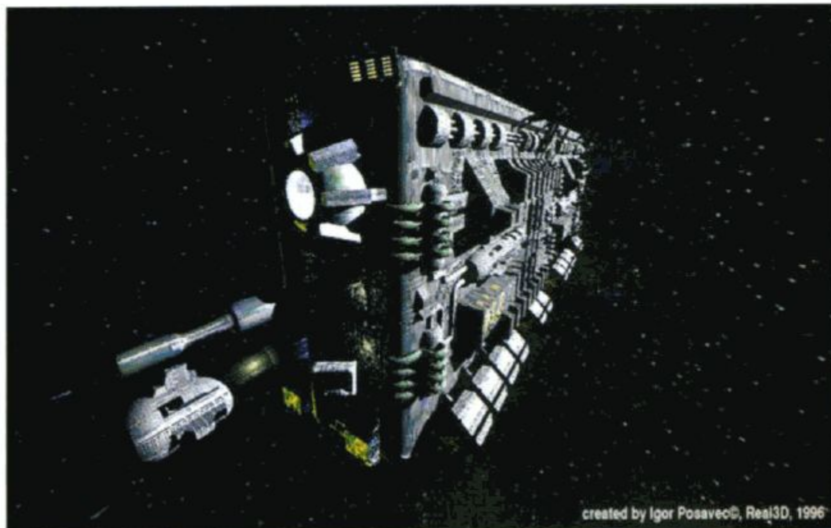
http://www.cyware.com/Igor/
igor.posavec@mainz.netsurf.de



"Leviathan" *Copyright Igor Posavec 1997, software Real 3D versione 3.5.*



"Mirror" *. Copyright Igor Posavec 1997, software Real 3D versione 3.5. L'immagine fa parte di un'animazione per un'opera multimediale.*



"Octan"
Copyright Igor Posavec 1997, software Real 3D versione 3.5.
Un'astronave dalla sagoma insolita, sicuramente più originale delle tante repliche di "Star Trek" che affollano il mondo del 3d... Il taglio molto contrastato dell'illuminazione riporta allo stile di certe illustrazioni di Moebius.

"Romanik"
Copyright Igor Posavec 1997, software Real 3D versione 3.5. Immagine in media risoluzione tratta da un'animazione.





"Urban"
Copyright Igor Posavec 1997, software Real 3D versione 3.5.
Si noti come la presenza della nebbia contribuisca all'atmosfera suggestiva dell'ambientazione.



"Yalla"
Copyright Igor Posavec 1997, software Real 3D versione 3.5.
Due volti inquietanti, modellati con superfici spline ed illuminati con un'atmosfera volutamente cupa e sinistra.

Intemet e Amiga: sempre alla ricerca dei migliori siti dedicati al softwareper i nostri Amiga.

Produttività Amiga: i siti Internet

- dodicesima parte -

di Marco Milano

Siamo giunti alla dodicesima parte della nostra lunga rassegna di siti Internet dedicati all'Amiga. Nel frattempo l'ansiosa attesa di novità dopo I'acquisizione da parte della Gateway 2000 inizia a vedere i primi irutti: si stanno muovendo di nuovo le cose nel campo del software e del-I'hardware, mentre in Inghilterra addirittura nasce una nuova rivista Amiga..
Documentatevi collegandovi alla sezione News della solita "Amiga Weh Directory" (http://www.cu-cug.org/amiga.htm1 oppure http://www.vol.it/mirror/amigaweb/amiga.html), e non trascurate le News in Italiano sul sito di EAR.
Intanto riprendiamo con maggiore serenità il nostro viaggio tra le software house Amiga: via con i siti di questa puntata.

Edc Marketinq http://www.globalnet.co.uk /epic

Un sito dal design primitivo ma dalla buona grafica, che presenta prodotti molto interessanti. Il migliore è a nostro avviso un'enciclopedia su CD-ROM per Amiga, dal nome di "The Epic Interactive Encyclopedia": si tratta di un prodotto multimediale realizzato esclusivamente per Amiga: le voci del-l'enciclopedia sono più di 4000, ed i contributi multimediali comprendono centinaia di immagini, video clip e campioni audio.
L'enciclopedia è espandibile tramite aggiunte da scaricare su Hard Disk, e l'interfaccia utente a *256* colori (con supporto HotList dei soggetti preferiti) è graficamente eccellente e facile da usare. Completa di scenari interattivi 3D e di presentazioni in forma di documentario, ricorda molto l'ottimo prodotto della Grolier dedicato al Guinness dei Primati, ma è decisamente più ricca di contributi multimediali, più moderna e dall'interfaccia molto superiore.

Oltre a poter scaricare da Internet « ricevere su floppy tutti gli aggiornamenti, è anche possibile indossare i panni di un Pico de Paperis e sciorinare il proprio sapere enciclopedico creando noi stessi delle nuove voci!
All'attuale versione 1.0 seguirà a breve la versione **1.1**,con 2000 nuovi soggetti. Il CD contiene anche una versione ECS, ed il prezzo per tutto questo ben di Dio è di solo **30** sterline (circa 80.000 lire). Presto saranno disponibili (anche via FTP) dei kit gratuiti dedicati a soggetti specifici, facendo della Epic Interactive la miglior enciclopedia multimediale mai vista su Amiga.
Sul sito sono presenti degli screenshot di questo ottimo prodotto. che denotano una grafica eccellente ed una buona navigahilità. Il campo delle enciclopedie per Amiga si è bloccato molto tempo fa, dunque non possiamo che esultare!!
Gli altri prodotti Epic sono numerosi CD-ROM, sia compilation di immagini, suoni e software sia prodotti comoleti. come "lnsight Dinosaurs", dedicato ai soliti rettili, e "World Atlas AGA. un bell'atlante interattivoper Amiga.

F1 Software (http://www.f1lw.demon.co.uk)

Ecco un sito ben fatto: ricco di sottopagine, con una versione "con Frames" molto ben programmata, grafica molto elegante, e non mancano finezze quali l'orologio funzionante realizzato tramite script CGI.
La Fl Software si occupa di molte cose relative all'Amiga: programmazione. AMOS, giochi, Shareware, Links. Download di demo e molti prodotti completi. Ma la cosa più in risalto è il "Licenceware". Di cosa si tratta?
Il Licenceware è una sorta di Shareware "automatico": invece di scaricare un prodotto non completamente funzionante e dover spedire tramite procedure spesso costose e noiose il denaro per la registrazione Shareware che ci permetterà di avere la vcrsione completamente funzionante. con il Licenccware acquistiamo il prodotto pagando subito, ma anche ottenendo subito il prodotto completamente funzionante. Ora vi chiederete: dov'è la differenza con il software commerciale? Semplice: innanzitutto il costo. che per i prodotti Licenceware è lo stesso dello Shareware poi il fatto che qualunque programmatore indipendente può rivolgersi ad una società di licenceware per distribuire il proprio prodotto: l'autore riceverà il 25% del prezzo di vendita (non dei guadagni). che è una buona percentuale,e di tutto il resto si occupa la società.
Tra i prodotti Licenceware distribuiti dalla F1 notiamo "Scavenger II" un clone di Asteroids con grafica renderizzata (solo 10.000 lire), "Dark Citadel". uu'awentura Arcade con parlato digitalizzato (simile a Valhalla), ed un libro+floppy per Amiga, "First Steps With HTML", che al prezzo di 19.000 lire vi spiegherà tutto dall'inizio sul linguaggio di Internet.

FairBrothers (http://www.fair-brothers.com)

Struttura della Home Page datata, ma grafica molto originale, basata sui colori giallo, verde e legno, dunque molto adatta ai prodotti presentati: ecco come si presenta il sito della FairBrothers. produttrice di software e giochi "Educational", ovvero riservati a bambini e ragazzi.
Tra di essi vi sono prodotti per l'apprendimento di innumerevoli lingue straniere (anche Coreano e Cinese!) e dizionari parlanti.
Ci sono poi i giochi educativi per ragazzi ed adulti, come "Courtroom": basato sul mondo dei tribunali (in Italia sarebbe un gioco "diseducativo", visto lo stato deplorevole ed antidemocratico della giustizia italiana...), insegna ai ragazzi i rudimenti della giurispruden-

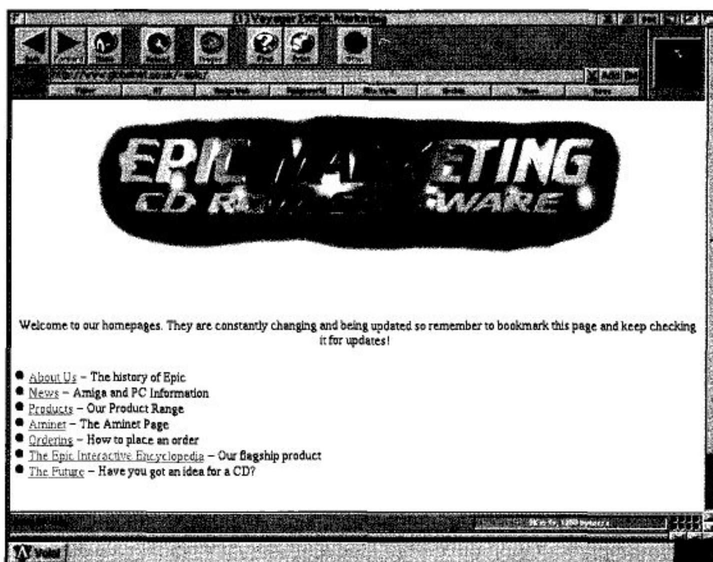
za. Notiamo poi la presenza di prodotti diversi, come librerie di suoni IFF e WAV su CD-ROM.
I programmi della FairBrothers sono disponibili sia su Floppy che su CD.

5DSoftware (http://www.ware5d.demon.co.uk)

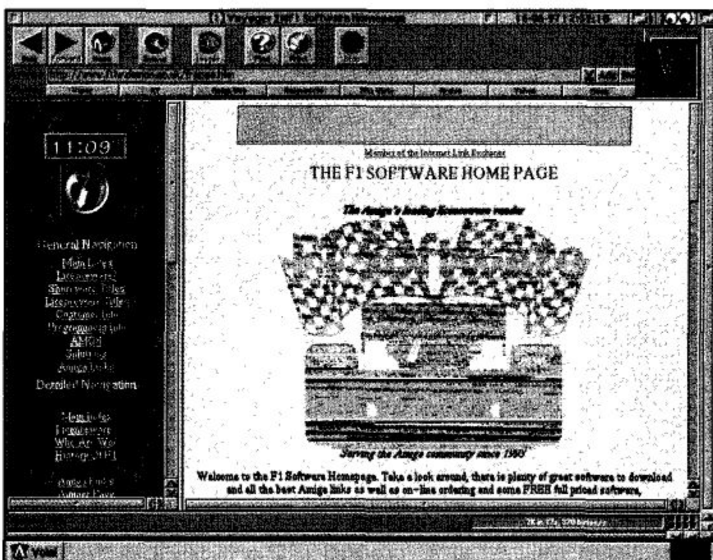
Sfondo nero, grafica d'impatto, coloratissima e simpatica, struttura del sito ricca: veramente bello questo sito della "5DSoftware", casa distributrice in esclusiva di moltissimo software di varie categorie, anch'essa con la formula LicenceWare. » raro trovare una casa così prolifica in campo Amiga!
Dal grosso catalogo download-abile notiamo i giochi "OG! The Caveman AGA", un platform per A1200/4000 (L. 10.000), "International Golf", simulatore dell'omonimo sport (L. 15.000) e "ThunderDawn", un RPG full-screen (L. 10.000); ci sono poi le utility come "AGASSM 7.24", un creatore di slideshow, e "Reality M&S Converter", un programma musicale di sampling, sempre a 10.000 lire. Non mancano i programmi educativi, come "History Machine II", un programma dedicato ai fatti della storia dall'anno zero ad oggi (L. 10.000), e "Physics Tutor", dedicato alla fisica (L. 13.000).
Dal sito è possibile anche scaricare numerose demo dei prodotti della software house, programmi Shareware, software PD, ma soprattutto c'é una sezione per uploadare le proprie creazioni: se siete programmatori in erba potete mandare le vostre realizzazioni alla 5DSoftware, che se le troverà valide le distribuirà per voi, ovviamente passandovi la vostra bella percentuale sulle vendite!

Frankenstein Software (http://www.vol.it/mirror/amigaweb/amiga/amiinfo/frankenstein)

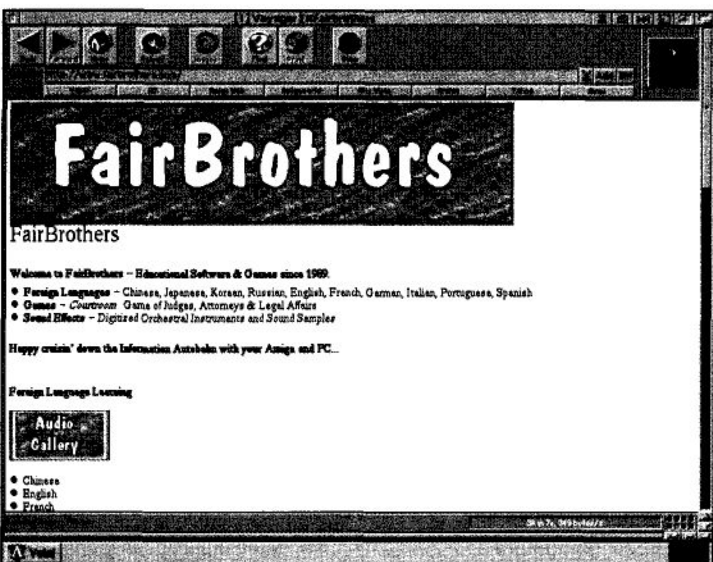
Per finire, un sito molto brutto, dalla grafica quasi inesistente e formato di una sola pagina a sfondo bianco, che nonostante le apparenze appartiene ad una software house ludica!
I giochi realizzati dalla Frankenstein Software sono tre: "Power Football", "Mongol Commander" e "Bravo Romeo Delta".
Il primo è uno strategico-Arcade dedicato al football americano, controllato via mouse con scrolling ad 8 direzioni ed



Sito primitivo per la Epic, ma producono la migliore enciclopedia multimediale su CD-ROM mai vista su Amiga, aggiornabile via Internet!



Eccellente il sito della F1 Software (notare l'orologio funzionante realizzato con uno Script CGI). Si occupano di Licenceware, una speciale forma di Shareware, ma il sito è ricco di Link e di materiale downloadabile.



La FairBrothers realizza programmi educativi per bambini e ragazzi, e si capisce subito dall'originale grafica del sito! Non male "Courtroom", il gioco dedicato agli aspiranti Perry Mason.

intelligenza artificiale nei giocatori e nell'allenatore avversario. guidato dal computer. Funziona da Floppy e Hard Disk e costa 20 dollari (34.000 lire).

Il secondo è una completa simulazione delle campagne di guerra di Genghis Khan e dei suoi mongoli in Eurasia, e copre un arco temporale dal 1206 al 1405. Dotato di manuale storico di 47 pagine, grafica con zoom e battaglie visibili in bitmap su paesaggio frattale, è anche munito di accurata ricostruzione delle condizioni ecologiche dell'epoca. Lo spessore del gioco si nota dai 12 MByte occupati su disco rigido, la necessità di un 68030 e di 4 MByte di Fast RAM. Il prezzo è di 50 dollari (85.000 lire).

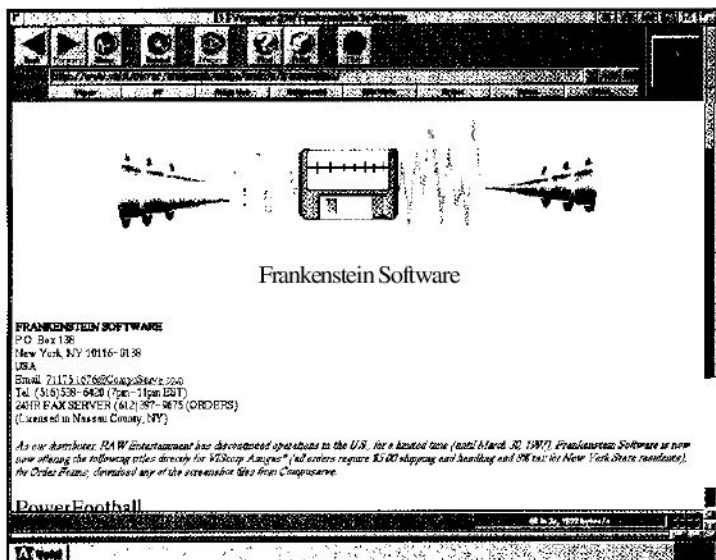
L'ultimo gioco è una simulazione in tempo reale di una guerra nucleare globale, situala nel 1992, che ci permette di guidare americani o sovietici in uno scenano che speriamo relegato per sempre dal mondo reale a quello ludico. Il controllo è totale, strategie, missili nucleari, sommergibili, testate, contraerea, bombardamenti aerei, il tutto fedelmente ripreso dagli aresenali del 1992.

Giunto alla versione 3.0, è dotato di effetti sonori stereo e controlla in tempo reale sino a 2000 testate atomiche. Da Floppy o da Hard Disk, il prezzo è di 40 dollari (68.000 lire).

Ve detto che gli screenshot downloadabili (3 GIF per ogni gioco) mostrano una grafica non eccezionale: "Power Football" non ha certo grafica ai livelli richiesti da un gioco sportivo e ricorda più un gioco per C64 che per Amiga (erano anni che non pronunciavamo questa frase!), "Mongol Commander" ha invece una valida grafica frattale e bitmap scalabili, infine "Bravo Romeo Delta" ha una grafica semplice ma adeguata al tipo di gioco, con chiare rappresentazioni dei vari paesi del mondo, forse un po' troppo essenziale e senza fronzoli. Tutti e tre sono però molto ricchi sul piano simulativo, ed i prezzi sono in relazione con le qualità diverse dei tre prodotti.



La 5DSoftware ha un sito dall'ottima grafica, con icone coloratisime ed originali su sfondo nero. Si occupano anche loro di Licenceware, ed hanno un catalogo molto nutrito.



La Frankenstein Software ha un sito oersino più 'brutto dei l'omonimo mostro, ma produce ottimi giochi per Amiga, tra cui una simulazione delle guerre mongole da ben 12 MByte!



E intanto il nostro sito è arrivato alla bellezza di 15.500 contatti.

Conclusioni

Siamo così arrivati alla fine della dodicesima puntata, sesta dedicata ai siti "software". Vi salutiamo e vi diamo appuntamento al prossimo mese, con nuovi siti di software house per Amiga.



La società regina dello Shareware, autrice di MUI e MagicWB, in occasione del suo terzo anniversario offre il 20% di sconto sui suoi eccezionali prodotti a tutti i lettori di EAR!!

SASG WEB

di Marco Milano

Se c'é un campo in cui I'Amiga è rimasto leader indiscusso, questo è quello del software Shareware. L'amighista è un utente particolare, solitamente dalla cultura informatica superiore alla media degli utenti di altre piattaforme, spesso si intende di programmazione e proprio per questo ama l'architettura Amiga. Proprio dal mondo dello Shareware nacque, nel 1993, uno dei progetti più importanti per l'avvenire della nostra macchina: visto il ritardo dell'agonizzante Commodore nell'aggiornare il sistema operativo Amiga, un gruppo di programmatori indipendenti, realizzava due prodotti destinati a "cambiare lo schermo" di gran parte degli utenti Amiga: Magic User Interface e MagicWB. Il primo si presentava come un'estensione "ad oggetti" del sistema operativo Amiga, che permetteva ai programmi scritti utilizzando le sue librerie prestazioni e look superiori. Il secondo era l'applicazione che meglio dimostrava le potenzialità del primo: un completo restyling del Workbench, dalla grafica incredibilmente accattivante, degna dell'allora ammiratissimo NeXT, unita ad estensioni che ne hanno fatto la migliore GUI possibile per I'Amiga. Gli autori di questi due software nel 1994, epoca del fallimento della Commodore, si organizzarono assieme ad altri programmatori Shareware Amiga, fondando la SASG: Standardized Amiga Shareware Group. Lo scopo di questa organizzazione era di facilitare i processi di registrazione per il software Shareware assistendo sia il programmatore che l'utente con servizi che non avevano paragoni nel panorama Shareware. E questo compito fu espletato molto bene, visto che la SASG, che oggi festeggia il suo terzo anniversario, ha attualmente un'organizzazione solida, che ha intenzionc di lottare per l'affermazione dell'Amiga sinché ci saranno utenti, dotata di uno splendido sito Web, distributrice di potenti software di cui rende la registrazione sia on-line che via posta semplice ed indolore. Andiamo dunque a conoscere più da vicino la SASG, le innovative procedure di registrazione per lo Shareware, i due prodotti di punta ed il loro splendido sito web. Ciliegina sulla torta: la SASG in occasione del suo terzo anniversario offre a tutti voi, fedeli lettori di Enigma Amiga Run, l'eccezionale sconto del 20% su tutti i suoi prodotti. Affrettatevi dunque ad utilizzare la password stampata sulla rivista, che vi permette di usufruire dello sconto sui prezzi già molto abbordabili dello Shareware SASG, ma affrettatevi: l'offerta è valida solo per un periodo limitato!

La SASG da vicino

Come detto, la SASG festeggia i tre anni di vita. Ma come è nata? La necessità di fondare un'organizzazione di supporto allo Shareware e di dare un base solida allo sviluppo di prodotti come MUI e MagicWB è nata proprio per il fallimento della Commodore, che ha messo I'Amiga a rischio di estinzione in pieno 1994. Oggi sappiamo che. nonostante le innegabili gravi pcrdite. I'Amiga è ancora in piedi anche grazie a queste organizzazioni, nate in situazione di emergenza e che ancora, come tutti noi amighisti, non possono dirsi in acque tranquille.

Ma il grande vantaggio della SASG, che ne ha permesso un grande sviluppo in un periodo di crisi, è stato il fatto di fornire prodotti che aggiornavano i nostri Amiga proprio quando non c'era più nessuno a farlo ufficialmente. Essa fu fondata da un gruppo di programmatori Shareware, tra cui gli autori di MUI c MagicWB, che non volevano veder sparire I'Amiga: ora sono tra i principali distributori di Shareware nel mondo, cd offrono innovative metodologie di pagamento del "fee", sia off-linc (tramite un programma di registrazione potente e dalla grafica incredibilmente





Ecco come la ***SASG*** *presenta la Magic User Interface sul proprio sito: è possibile vedere schermate di Preview, scaricare uno Demo o ordinare on-line.*



A *voi il confronto: la metà destra dello schermo come appare con il normale Workbench, la metà sinistra con MUI+Magic WB. Notare i menu "a schedario" in stile Windows 95.*



MagicWB 2.0 in tutta la sua gloria: la grafica è completamente ridisegnata con incredibile ricchezza le icone dei drive e dei cassetti sono eccellenti. Notare in fondo allo schermo la striscia di icone in stile NeXT.

ricca), sia on-line, come vedremo più avanti.
La SASG oggi è cresciuta, e può garantire un livello di qualità superiore per i prodotti che distribuisce, un prezzo standardizzato (attualmente 25 dollari, circa 42.000 lire), per tutti i prodotti Shareware, ha centri di registrazione in più paesi del mondo, una gestione degli ordini imbattibile ed un ottimo sito Web.
Ora però ricordiamo a chi ancora non lo sapesse cosa sono e cosa fanno i due prodotti di punta della SASG.

MUI

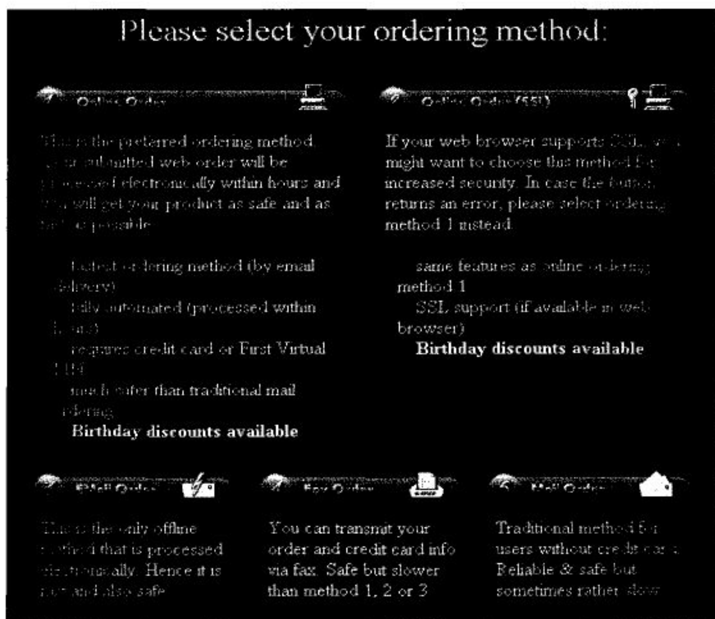
MUI, ovvero Magic User Interface, è un sistema ad oggetti, dedicato alla implementazione di GUI, ovvero di Graphic User Interfaces (come il nostro Workbench). L'interfaccia grafica sviluppata tramite MUI e che sulle sue librerie si basa per girare è proprio MagicWB, che come tutti possono vedere è decisamente più accattivante del normale Workbench. In figura potete proprio vedere una schermata divisa a metà tra il normale Workbench 3.0 e MagicWB 2.0: a voi il giudizio.
Grazie a MUI i programmatori che vogliono realizzare interfacce grafiche alternative al Workbench possono risparmiare moltissimo lavoro, grazie alla ricca collezione di oggetti di MUI, mentre gli utenti possono godere di grandissime possibilità di customizzazione, rendendo l'interfaccia su cui lavorano tutti i giorni molto più "personale" di quanto non si possa fare con il normale WB.
Dal 1993, anno del suo primo rilascio, MUI si è affermata come la miglior alternativa al WB, e grazie a questa affermazione molti programmatori hanno realizzato applicazioni specifiche per MUI: avrete certamente già incontrato programmi ed utility che necessitano di MUI per funzionare!
Molti di voi avranno dunque già installato MUI per far funzionare le proprie applicazioni, magari senza pagare il "fee" Shareware: ricordate che così facendo togliete all'Amiga le già poche possibilità di sopravvivere, dunque approfittate della nostra offerta per ottenere la versione ufficiale ed aggiornata, supportando la creazione di nuovo software per Amiga: non ve ne pentirete, ed il prezzo è veramente basso.

MagicWB

Come detto sopra, il prodotto più famoso programmato tramite MUI è MagicWB, autentico "Workbench deluxe" dalla grafica strepitosa, che se non possedete avrete certamente notato in molte foto sulla nostra rivista.
MagicWB si sostituisce completamente alla GUI del Workbench su cui viene installato, ma senza alcun problema di compatibilità, andando a situarsi "al di sopra" di esso, senza cancellare o sostituire alcuna libreria di sistema. Dunque continuerà a funzionare perfettamente tutto quello che funzionava con il WB, mentre si otterrà la possibilità di far funzionare tutte le applicazioni che necessitano di MUI nella loro pienezza grafica ed operativa.
MagicWB è dotato di giganteschi set di icone dalla grafica autenticamente "artistica", che si sostituiscono a tutte le icone di sistema e fanno del nostro Amiga un computer dalla grafica impareggiabile. Non è esagerato dire che sembrerà di aver acquistato un nuovo computer!
Alla sostituzione di tutte le icone di sistema con quelle dal nuovo design si aggiungono molte possibilità che non erano presenti con il vecchio Workbench, che possono rendere il nostro Desktop molto diverso dal solito: strisce di icone attive in stile NeXT, menu "a schedario" in stile Windows 95, tutto con una coerenza grafica dovuta al comune uso di MUI e dei suoi gadget molto più raffinati di quelli Commodore. Inoltre, tutti i programmi realizzati per girare solo con MUI hanno il loro set di icone per la visualizzazione con MagicWB, che sono coerenti come look con quelle di sistema di MagicWB, realizzando un ambiente operativo di grande eleganza.
Le estensioni ed i programmi realizzati con MUI + MagicWB sono ormai centinaia, partoriti dai prolifici programmatori Shareware e PD; ma anche molti programmi commerciali, prodotti da software house ufficiali, dispongono di versioni graficamente superiori per MUI/MagicWB.
Anche in questo caso vale il discorso fatto prima: se avete versioni pirata di MagicWB non state facendo un bel servizio all'Amiga, dunque approfittate della nostra offerta. Se invece non avete ancora MUI e MagicWB, affrettatevi ad approfittare del 20% di sconto offerto ai lettori



Il sito della SASG (http://www.sasg.com) è uno dei migliori siti Amighisti su Internet: la grafica è splendida, i gadget semplici da usare, la navigazione piacevole.



Con la consueta ottima grafica, sul sito SASG si può ordinare i prodotti come MUI e MagicWB con ben 5 metodi diversi: i più veloci sono i primi due, quelli "on-line".

L'ottimo Form di ordinazione on-line. Con tale metodo (anche in versione "Secure Server" con crittazione e Virtual Payment PIN) e la spedizione del software via e-mail è possibile ordinare, pagare e ricevere il prodotto sul proprio computer nel giro di poche ore!!

Per chi non avesse Internet, è possibile registrare la propria copia con le procedure tradizionali, ma queste sono rese piacevoli ed automatizzate grazie al programma di registrazione off-line SASG. Inutile dire che la grafi-

di EAR: è un'offerta limitata nel tempo!

Il sito Web della SASG

Il sito della SASG (http://www.sasg.com) è degno di chi ha fatto fare un salto di qualità alla grafica del sistema operativo Amiga: strutturato in modo eccellente, è arricchito da grafica straordinaria dalle tonalità blu intense, ed è semplice da navigare grazie a grossi gadget ellissoidali in rilievo. Le sottopagine sono numerose, ben organizzate e presentano la SASG, la sua storia, i prodotti ed i metodi di ordinazione.

Ogni pagina dedicata ad un prodotto è colma di informazioni su di esso, ed è dotato di gadget (splendidamente disegnati) che permettono di effettuare il download della relativa Demo, di vedere le schermate del prodotto in funzione, di ordinarlo immediatamente con ben 5 metodi di ordinazione.

Di MUI e MagicWB abbiamo già parlato: ricordiamo solo che nel sito sono presenti moltissime schermate che invogliano all'acquisto dei due prodotti di punta, Demo scaricabili e informazioni.

Tra gli altri prodotti SASG notiamo MagicCX, una "mega-Commodity" che contiene svariate utility di sistema, e DFA, un'Agenda per i nostri indirizzi che permette di utilizzarli automaticamente, via Arexx, in tutte le altre applicazioni: Word Processor, e-mail, fogli elettronici, ecc. Un po' come la rubrica di Exchange può essere utilizzata nei programmi Microsoft per Windows95, ma DFA mette a disposizione molta più flessibilità!

Siamo certamente di fronte ad uno dei migliori siti dedicati alla nostra piattaforma, che ha superato recentemente i 100.000 accessi, un vero record nel mondo Amiga. Ed alla bellezza delle apparenze si unisce la potenza sia dei prodotti venduti che del sistema di ordinarli, che ora andremo a vedere nel dettaglio.

Ordini on-line: mai così semplice

Andiamo a vedere più da vicino i cinque metodi di ordinazione presenti sul sito della SASG. I metodi sono: on-line standard, on-line secure-server, e-mail, fax, posta.

L'ultimo, ovviamente molto lento, è dedicato a chi non dispone di carta di credito. Fax ed e-mail permettono di ordinare rispettivamente in modo sicuro e veloce (la differenza è che con il Fax è praticamente impossibile intercettare il nostro numero di carta di credito, mentre con la e-mail l'ordine verrà processato elettronicamente e non manualmente, riducendo di molto i tempi necessari. Inoltre, la SASG supporta anche il metodo di crittare le e-mail con PGP, rendendole assolutamente sicure oltre che veloci.

I primi due metodi sono ovviamente i più rapidi, e sono anche autentici fiori all'occhiello della SASG, essendo implementati con modalità senza paragoni nel mondo Amiga; il secondo metodo poi implementa anche tutte le caratteristiche richieste dai browser abilitati per transazioni crittate, permettendo di spedire il nostro numero di carta di credito in forma crittata, in modo che non possa essere intercettato.

L'ordinazione on-line con i primi due metodi può avvenire non solo con le principali carte di credito (VISA, MasterCard, EuroCard), ma anche con "First Virtual", una sorta di Bancomat virtuale, tramite il quale basta inserire il nostro il PIN per pagare, come al supermercato.

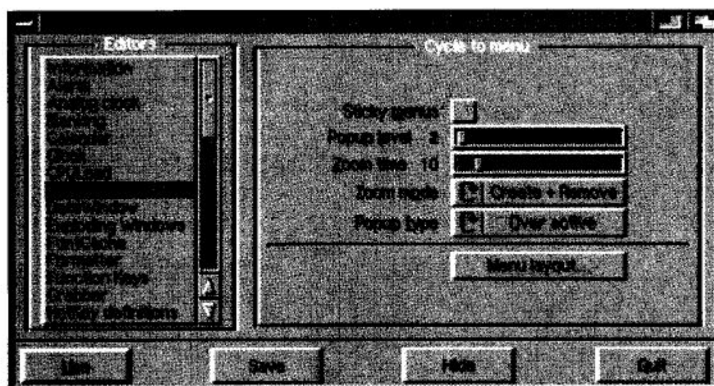
Il grosso vantaggio di First Virtual,

cui qualunque possessore di carta di credito può aderire via Internet in pochi minuti, è che invece di trasmettere il numero della nostra carta di credito e la data di scadenza (che unite al nostro nome bastano ad un malintenzionato per acquistare merce a nostre spese in tutto il mondo!), con First Virtual inseriamo solo il nostro PIN, ricevendo immediatamente una e-mail personale in cui dobbiamo confermare l'acquisto. Così, anche se il PIN venisse intercettato, la e-mail arriverebbe a noi, e noi ovviamente non confermeremmo l'acquisto tentato dal ladro di turno.
Altro enorme vantaggio del sistema di ordinazione della SASG è la possibilità di ricevere il software ordinato come Attachment nella propria casella di e-mail: utilizzando l'ordinazione on-line via Internet e la spedizione tramite e-mail si può ordinare, pagare e ricevere il software nella stessa giornata, anzi nel giro di poche ore, e senza muoversi dal proprio computer: veramente imbattibile! Ricordiamo come avviene invece una registrazione Shareware standard: si scarica una versione demo, si cerca l'indirizzo del programmatore (spesso straniero), si reperisce la valuta estera o si affidano alle poste i propri preziosi dati della carta di credito, si stampa il modulo di registrazione, si spedisce l'ordine a caro prezzo, poi si aspetta settimane, infine si riceve il dischetto con il programma in versione completa. Tutto questo ora avviene automaticamente in poche ore. Non male!
I Form di ordinazione presenti sul sito della SASG sono chiari e dalla eccellente grafica simil-3D, con dati di esempio pre-inseriti: impossibile sbagliare, ed è comunque gradevole avere della bella grafica di contorno mentre si spendono i propri soldi.

Conclusioni

La SASG è certamente una benemerita del panorama mondiale Amiga: come detto all'inizio, i suoi prodotti hanno tenuto aggiornata con i tempi la grafica dei nostri WorkBench mentre la Commodore decedeva: quale altra piattaforma può vantare una simile lealtà? Ed ora che sapete tutto sui prodotti SASG, correte ad ordinare tramite i potenti metodi di cui vi abbiamo parlato: grazie alla SASG e ad EAR potrete avere il 20% di sconto!!





Tra gli altri prodotti SASG c'é anche "MagicCX", una mega-Commodity ripiena di utility di sistema, di cui qui vediamo la schermata di configurazione.

In collaborazione con la SASG ed in occasione del loro anniversario tutti i lettori si potranno registrare ai prodotti SASG con un 20% di sconto. Per farlo è necessario andare a visitare il Web di SASG a questo indirizzo:

http://www.sasg.com

All'atto della registrazione vi verrà ricchiesta la password, voi digitate:

rancor

La G.R.Edizioni non si assume nessuna responsabilità per gli ordini non evasi dalla SASG. L'utente si prende la responsabilità di fornire alla SASG i dati della sua carta di credito. Si prega di non pubblicare la password nelle BBs e nei newsgroup.L'offerta è limitata. Affrettatevi.

The Killing Grounds, Capital Punishment, Nemac IV, Tommy Gun, Damage

Mese molto ricco questa volta, infatti vi presentiamo le recensioni di alcuni tra i giochi più "caldi" degli ultimi tempi.

di **Nicola Morocutti** (mordock@dei.unipd.it)

Come piccola premessa vorrei puntualizzare che sebbene alcuni di questi titoli non siano proprio usciti in questi ultimi tempi (mi riferisco a Capital Punishrnent e The Killing Grounds) abbiamo pensato comunque di proporvene una recensione visto che non erano mai stati recensiti sulla nostra rivista. Piccola nota redazionale, ci dispiace per il mese scorso ma i soliti motivi di spazio hanno fatto slittare di 30 giorni questo articolo (speriamo vi siano bastate le anticipazioni).

The Killing Grounds

Partiamo con uno tra i titoli più attesi dal mondo Amiga degli ultimi tempi, il gioco che è diventato il capolavoro assoluto dei Team 17, il seguito di uno dei giochi di maggior successo della passata stagione, Alien Breed 3D 2: The Killing Grounds. Il gioco presenta il seguito delle avventure dello sfigatissimo marines spaziale Reynolds che, dopo essere uscito indenne dal massacro del primo episodio, ora è costretto a rientrare in azione maciullando un po' di alieni. A dircela tutta lui non aveva nulla contro gli alieni (mica è razzista lui, al massimo gli facevano un po' schifo...) ma quando i fetentoni hanno deciso di abbordare la navicella dove lui stava comodamente rientrando sulla Terra immerso in un sonno sottozero (leggi ibernato) non ci ha più visto ed ha cominciato a menare le mani. Il nostro caro marines dovrà quindi all'inizio addentrarsi tra i meandri della nave aliena, per poi finire sin nel cuore del malvagio impero alieno. L'azione è visualizzata nell'ormai classico 3D texture mapping, e la novità principale di questo episodio è proprio l'adozione (almeno nella versione per Amiga con 4Mb di memoria) di un vero motore di conversione chunky to planar (ben differente dal cubettoso, ma veloce, chunky copper di AB3D) che permette di avere una grafica molto più accattivante grazie alla maggiore risoluzione, e di poter visualizzare schermate anche in full screen (cosa impossibile col chunky copper a meno di non andare alle risoluzioni da "legolandia" come la 4x4 pixel). Altre novità dal lato tecnico sono l'aggiunta di armi poligonali, del gourad shading e di alcuni nemici interamente 3D. Il gioco prevede 16 livelli abbastanza vasti, in cui abbondano nuove armi da raccogliere (sono 9 in totale), nemici da picchiare ed enigmi da risolvere. Per quanto riguarda questi ultimi sono basati principalmente sul "gioco degli interruttori" o delle chiavi cioè senza la tal chiave nascosta chissà dove non si riesce ad aprire la data porta dove si nasconde l'interruttore che apre il passaggio verso il livello successivo. Altro punto di forza di TKG è sicuramente l'atmosfera creata dalla grafica dell'ambiente, dagli effetti di luce e dal sonoro. Le stanze sono veramente ben realizzate grazie ad una varietà notevole di texture e ad un design dei livelli molto accurato. A moltiplicare l'effetto coreografico dei vari ambienti contribuisce anche l'illuminazione variabile che si riflette in modo sinistro sull'arma che stiamo imbracciando, una cosa che ogni amighista serio dovrebbe provere sono le incredibili sensazioni che si provano vedendo provenire da dietro un angolo le luci dei faretti di quei maledetti robottoni rossi (tu sai che lui è lì e sai anche che appena ti muovi dal nascondiglio comincerà a correrti dietro crivellandoti di colpi). A completare l'opera (che in alcuni punti, specialmente se giocato di notte e a luci spente, crea momenti di terrore puro!) ci pensa il sonoro, che di per sé noné sta gran cosa (niente musica), ma riesce ad essere coinvolgente al massimo grazie alla riproduzione delle urla degli alieni, dei loro passi e delle esplosioni.

La giocabilità è ottima, i livelli sono infatti curati all'inverosimile nella loro struttura e ti lasciano sempre con la voglia di vedere quello che c'é dopo (per la serie: Nicola è pronta la cena! Si mamma amvo ancora un attimo...). Un piccolo appunto va necessariamente fatto alla velocità del gioco, TKG infatti non è per tutti poiché richiede (almeno in questa versione) come minimo 4Mb di Ram e uno 020, in definitiva anche con uno 030 si è costretti a ridurre la finestra ad 1/4 per avere una buona fluidità. Bisogna anche dire che esistono su Aminet alcuni patch per aumentare la velocità delle routine (alcuni sono veramente miracolosi), che però funzionano solo con alcune versioni del gioco.

Come ultimo "valore aggiunto" di TKG segnaliamo l'editor di livelli che, con un po' di pratica, permette di creare i propri livelli con estrema completezza e versatilità (anche per quest'ultimo esistono dei patch su Aminet). Vorrei spendere due parole in conclusione sulla versione "lite" (come direbbero gli inglesi) che si accontenta di un qualsiasi Amiga (quindi sia ECS che AGA) con almeno 020 e 2Mb di Ram. Questa versione, che oltretutto è inclusa nella stessa scatola dell'altra, è decisamente inferiore a livello grafico infatti oltre ad essere in 2x2 non ha texture su pavimento e soffitto e presenta molti meno effetti (sia grafici che sonori). La giocabilità è comunque sempre a livelli elevatissimi quindi ciò compensa in parte le carenze tecniche.

Conclusioni

In definitiva TKG è un vero capolavoro grazie ad una tecnica invidiabile (nella versione 4Mb) e ad una giocabilità da primato. L'acquisto è praticamente obbligatorio anche se avete solo un A1200 di base (così vi verrà subito voglia di comprare una scheda acceleratnce per godere della versione "pompata"). Ora come ora TKG è il miglior clone di Doom su Amiga, ed è sicuramente superiore a tanti titoli analoghi su PC.

Capital Punishment

Circa un anno fa una sconosciuta software house canadese annunciò il suo titolo d'esordio, un fantomatico picchiaduro che avrebbe dovuto, nelle intenzioni dei programmatori, surclassare la concor-

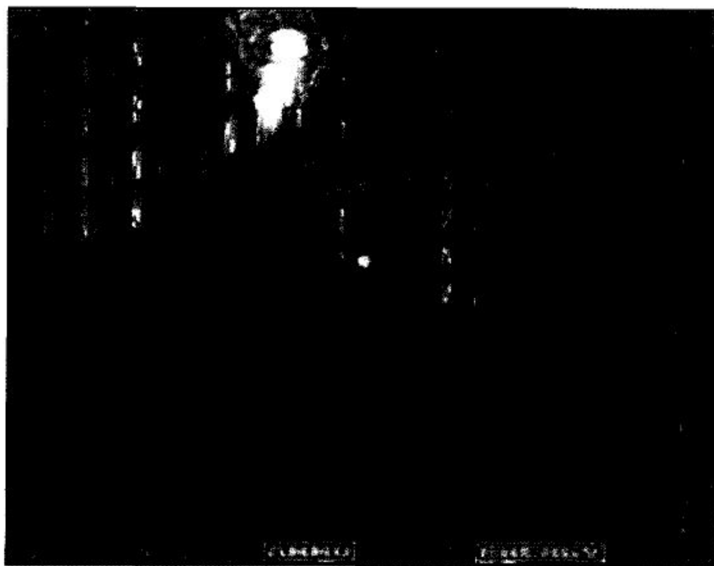
renza grazie ad una tecnica invidiabile e ad una giocabilità superiore. Da allora di acqua sotto i ponti ne è passata tanta e finalmente possiamo proporvi la recensione di questo beat'em up di grande levatura. Innanzitutto il giow si presenta in linea con gli standard attuali, distribuito su ben 7 dischetti, richiede hard disk (su cui occupa circa 15 Mb) e AGA per funzionare. Il gioco si presenta subito bene con belle schermate introduttive ed una musica tosta al punto giusto. Appena arrivati allo schermo delle opzioni ci accorgiamo che i programmatori si sono dati veramente da fare con un gran numero di competizioni tra cui scegliere ed un buon numero di lottatori da impersonare (sono quattro) e da affrontare (qualcuno mi sa dire quanti?). Il gioco di per sé è il classico picchiaduro con una buona dose di violenza e di sangue (escludibile) e con qualche personaggio molto "particolare" (la simpatica Demona ne è un buon esempio). Dal lato grafico la realizzazione è ottima con grandi sprite, coloratissimi e molto ben animati, per i personaggi e con fondali molto curati e dettagliati. Ad aggiungere atmosfera ci pensano, oltre all'ottimo sonoro, anche i tanto decantati effetti di luce, che rendono molto più spettacolare il gioco (bisogna vederlo in movimento per capire). L'aspetto meglio riuscito di Capital Punishment è la giocabilità, veramente eccellente. il sistema di controllo è molto semplice ma, al tempo stesso, efficace, permettendoci una grande varietà di mosse senza troppe contorsioni del joystick. A completare il quadro ci pensano il gran numero di awersari da affrontare e una curva della difficoltà molto ben calibrata.

Conclusioni

Possiamo tranquillamente dire di trovarci di fronte al miglior gioco del genere su Amiga (e forse in assoluto. infatti sebbene ora vadano di moda i poligoni tante volte la giocabilità la accantonano per aggiungere qualche texture in più). La concorrenza è agguerrita, ma sebbene titoli wme **Fightin'Spirit, Shadow Fighter** e **Mortal Kombat 2** siano validissimi picchiaduro, presentano tutti dei difetti più o meno gravi, che invece non ritroviamo in Capital Punishment, finalmente la qualità dei coin op a casa nostra!

Nemac IV: The Director's Cut

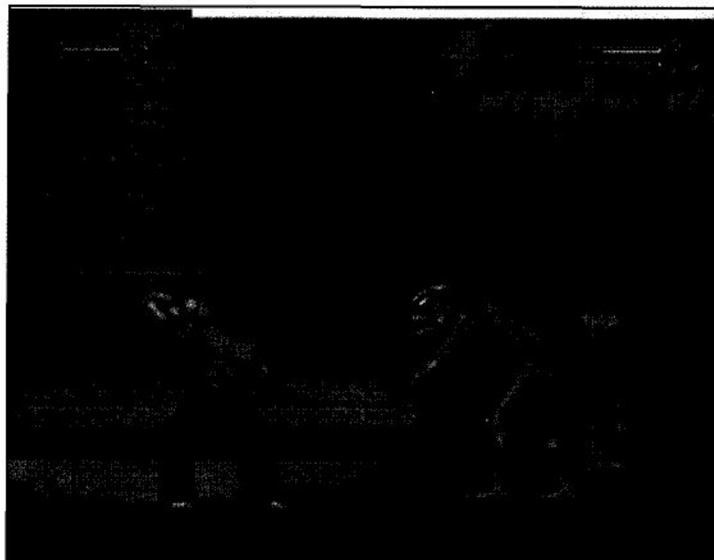
So benissimo cosa state pensando, ecco un altro gioco dell'anno scorso, non sanno più cosa recensire quelli di Enigma. Beh, vi sbagliate! Questo simpa-



Lustratevi gli occhi davanti alla bellezza grafica di TKG

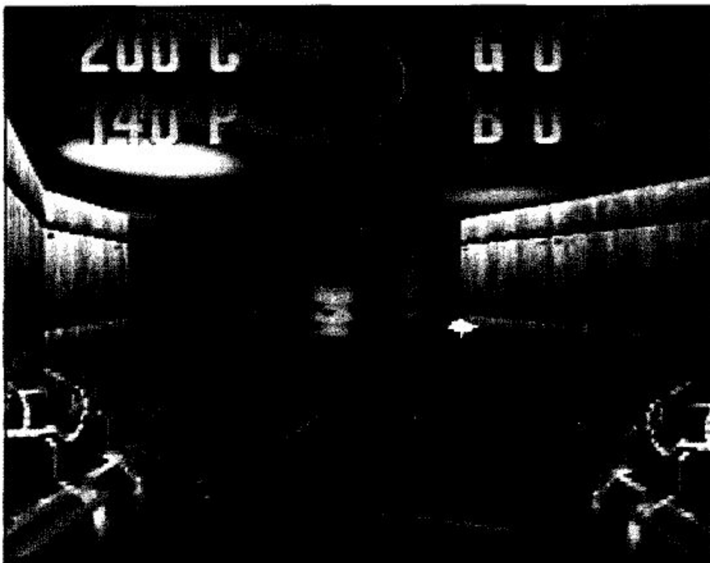


Primo piano di uno degli alieni che ci è venuto gentilmente a salutare (cheese...)

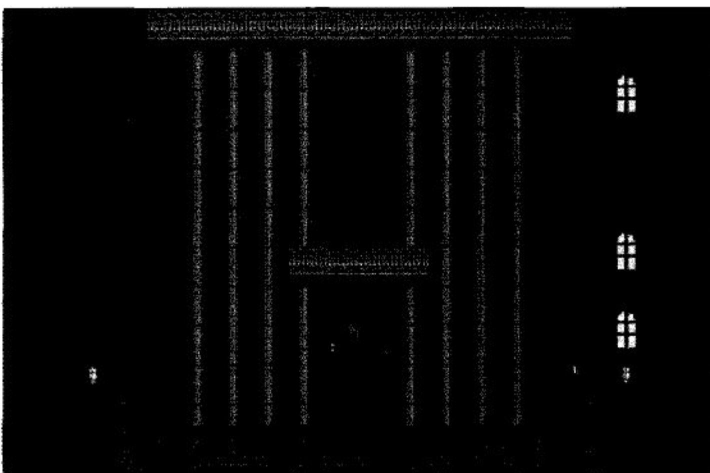


Wakantanka sta per sferrare un simpatico buffeito sul muso dell'esserino verde che ha appena fatto una battuta spiritosa

Ecco un po' di awocati a cui sparacchiare..



Sono talmente cattivo che per farmi fuori mi hanno mandato contro addirittura un carroarmato!



tiw gioco è si uscito come shareware l'anno swrso ma, se leggete bene il titolo, vi accorgerete che non stiamo parlando di quella versione ma della nuova distribuita su CD-Rom dalla Click Boom. I "tagli del regista" sono usciti propno in questi giorni (infatti ne avevamo dato notizia anche nelle anticipazioni di questo mese) e visto che avevamo comunque deciso di recensire Nemac IV e che ci è amvato il pacco in redazione in tempo per questo numero, abbiamo deciso di proporvi questa recensione a tempo di record.

Nemac **IV** è, come molti di voi sapranno, un clone di Doom. Dunque come gioco non è molto originale e il suo effettivo valore va ricercato nella giocabilità e nella tecnica. Ma andiamo con ordine. Innanzitutto il mondo che ci circonda è realizzato con un motore 3D abbastanza valido e veloce (specialmente in quest'ultima versione), sebbene non ci siano piani sovrapposti (cone succede anche in Gloom). La realizzazione grafica à tutto sommato accettabile con delle belle texture per gli ambienti, ma con dei nemici sinceramente fiacchi (poco animati e bruttini a vedersi). Dal lato della configurabilità siamo messi bene, grazie alle molte possibilità offerteci. Infatti si possono scegliere modo video (immaginatevi il 1280x512!), metodo di conversione utilizzato (solo CPU o CPU+Blitter), sfruttamento della memoria e uso degli I-Glasses. Il lato sonoro è più curato che nella versione precedente grazie al supporto del CD per avere un numero maggiore di musiche ed effetti sonori (che sono in entrambi i casi di buona qualità). E' presente anche una presentazione animata molto più bella (e lunga) di quella del primo episodio.

Passando alla giocabilità devo ammettere che non ho trovato molte differenze tra le due versioni e quindi non sono proprio rose e fiori. Se infatti da un lato abbiamo un sistema di controllo efficente che segue fedelmente i nostri comandi, dall'altro abbiamo una difficoltà troppo elevata in alcuni passaggi che finisce con il frustrare il giocatore ed una stupidità cronica dei nemici. Bisogna anche segnalare il buon numero di livelli disponibili e la vastità degli stessi (che sono ampi ma non dispersivi per l'azione), elementi molto positivi in un gioco del genere.

Conclusioni

Tirando le somme dobbiamo dire che Nemac IV: The Director's Cut ciè piaciuto, non è certamente il migliore del genere (a questo ci pensa The Killing Grounds) ma è un gioco piacevole e divertente che ora grazie alle aggiunte fatte risulta più completo e godibile. Dateci un'occhiata.

Tommy Gun

La Mutation software è una piccola società inglese che si occupa di giochi per Amiga, questo Tommy Gun è il loro secondo titolo (il primo è l'ottimo platform Tin Toy) e si presenta come un bizzarro clone di Operation Wolf (ve lo ricordate?). Ho detto bizzarro perché l'ambientazione non è quella militareggiante che contraddistingueva il vecchio capolavoro della Taito, ma è una molto più "rilassante", infatti ci troveremo a massacrare orde di carote, limoni, tortine e compagnia bella immersi in un universo molto tondeggiante e colorato. Il protagonista del gioco è un pomodoro (con l'aggiunta di un formaggino se si gioca in due) che dovrà sconfiggere gli alieni che hanno trasformato i suoi amici in spietati esseri assetati di sugo di pomodoro (come faccia a salvare i suoi amici uccidendoli è un mistero, comunque...). Graficamente il gioco è godibile con un discreto uso delle sfumature e con una grafica in genere semplice ma ben disegnata. Certamente non griderete al miracolo, però non è certo questo l'aspetto peggiore di Tommy Gun. Il sonoro è composto da musichette molto "cartoonesche" e da effetti sonori abbastanza comuni, quindi nulla di eclatante. La parte meno curata del gioco è la giocabilità perché, sebbene ci siano 4 vasti mondi da devastare e i nemici siano molto vari, tutto sa di già visto e non c'é nulla che spinga alla classica "altra partitina". A concludere degnamente un quadro già di per sé non propno esaltante, c'é la difficoltà veramente irrisoria. Probabilmente i baldi programmatori inglesi hanno ben pensato di fare un gioco adatto a bambini di tre anni che quindi non dovrebbero essere in grado nemmeno di tenere in mano un joystick.

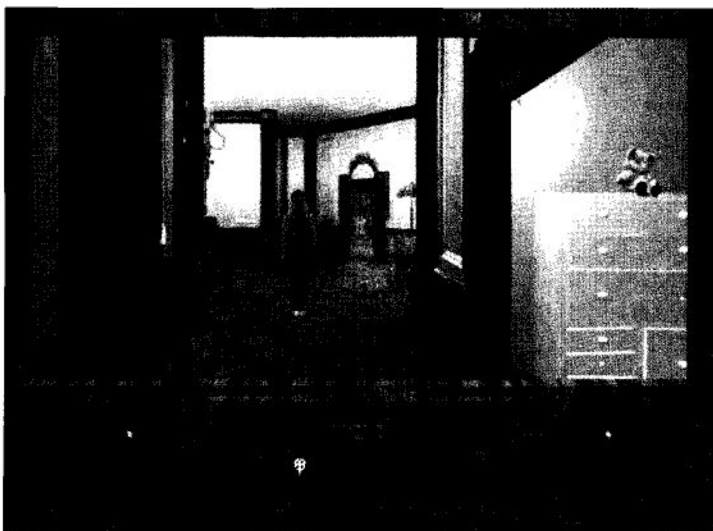
Beh ad essere sincero non è COSI' facile, però non esiste una curva di difficoltà e si prosegue, tra uno sbadiglio e l'altro, solo per vedere come è disegnato il livelio successivo. Non penso proprio che un gioco del genere sia da consigliarvi,io mi ci sono divertito per un paio di partite ma poi la noia è sopravanzata e il dischetto è finito chissà dove, sommerso nel caos della mia stanza.

Conclusioni

Tanto per riassumere un po' la situazione, Tommy Gun è un giochino discreto, che potrà divertirvi per un po' (una settimana al massimo) ma che certamente non è di livello commerciale. Il nostro consiglio è di tenervi i soldi da parte, a meno che non vogliate fare un regalo al vostro nipotino di tre anni (che probabilmente lo finirà alla prima partita!).



Sono talmente cattivo che per farmi fuori mi hanno mandato contro addirittura un carroarmato!



La nostra intrepida protagonista si aggira per la sinistra casa, notate la grafica pazzesca! (Phantasmagoria su Power Amiga)

Damage

Direttamente dalla Finlandia ci è arrivato questo strano gioco, misto tra un arcade adventure e un gioco splatter. L'azione si svolge in una simpatica cittadina dove noi impersoniamo lo psicopatico di turno. Durante lo svolgersi delia partita potremo aggirarci liberamente nella città, entrando addirittura nelle case per massacrare più gente possibile. Adesso non crediate che sia un gioco per folii assassini, l'idea che sta alla base di Damage è molto diversa, è un gioco di sfogo dove possiamo dare libertà ai nostri più bassi istinti con la massima libertà, il tutto condito da un senso dell'umorismo molto macabro. La libertà che ci offre il programma è immensa, infatti possiamo fare la nostra vita addirittura come bravi cittadini (girare per i negozi, fare acquisti, ecc..), oppure impersonare un topo di appartamento (svaligiano case e negozi), o ancora facendo il pazzo assassino inseguito dalla polizia. Il gioco non ha uno scopo finale (oltre al divertimento puro e semplice) e il limite ultimo è la fine dell'energia. Tecnicamente Damage è abbastanza semplice infatti la città è rappresentata da immagini statiche (oltretutto non bellissime) mentre il protagonista e gli altri abitanti sono delle dimensioni di un Lemming ma molto ben animati. Il lato sonoro è discreto con una musica per i titoli e poi con effetti sonori (grandissimo l'urlo delle vecchiette!) durante la partita. Il tutto è controllato da joystick e tastiera in maniera abbastanza intuitiva. La giocabilità è molto alta ed è sicuramente il punto di forza del gioco.

Conclusioni

Damage ci ha piacevolmente sorpreso, tecnicamente non è un gran che, ma si impone subito come uno tra i giochi più innovativi e divertenti che io abbia mai visto. Il fatto che sia da ordinare in Finlandia potrà scoraggiare più d'uno, ma vi assicuro che ne vale la pena, sicuramente il titolo più originale dell'anno.

Notizie dell'ultima ora

Proprio in chiusura di numero ci è arrivata una notizia bomba dalla Click Boom. La software house canadese ha stretto un'alleanza con la Phase 5 per pubblicare tutti i loro nuovi titoli su Power Amiga (Amiga con scheda Power Up di Phase 5), il primo a vedere la luce sarà Myst (probabilmente in concomitanza col lancio delle schede) presto seguito da altri titoli (oltretutto dal loro sondaggio sui titoli che gli amighisti vorrebbero vedere convertiti al momento spiccano Quake, Command & Conquer: Red Alert e Monkey Island 3, andate a votare!). Hanno anche dichiarato che dopo un paio di titoli compatibili anche col 680x0 abbandoneranno i vecchi processori per i Power PC, ragione in più per comprarsi subito una Power Up. Altra "bomba" riguarda la Direct Software (il più grande distributore inglese di programmi per Amiga) che ha stretto un accordo con la Sierra per il porting su Amy di **Phantasmagoria** il film interattivo basato su una storia di Roberta Williams che tanto scalpore ha fatto l'anno scorso quando è apparso su PC, sia per la grafica spettacolare, sia per la mole di gioco (ben 7 CD-Rom!). Il gioco sarà sviluppato per Power Amiga ma una versione ridotta funzionerà anche con uno 030/50 Mhz con 8 Mb di Ram e 15 Mb di HD. Con questo abbiamo finito e, se non vi è venuto un collasso, ci vediamo il mese prossimo con tantissime altre novità.



About Capital Punishment

Nome prodotto: Capital Punishment

Produttore:
Click Boom

Sito WEB: http://home.ican.net/~clkboom

Distributore:
C. A. T. M. U. snc
Casella Postale 63
10023 Chieri (TO)
Tel. 011/9415237
Fax. 011/9415237
e-mail: solo3@chierinet.it solotre@mbox.vol.it

Prezzo: 70.000 iva inclusa.

Configurazione minima:
Amiga 1200 e HD con 15Mb liberi.

A favore:
Ottima giocabilità, grafica e sonoro molto curati.

Contro:
Nulla di particolare.

Giudizio:
Ottimo.

Nome prodotto: Damage

Produttore:
Suomi-Peli

Sito WEB:
http://www.sci.fi/damage

Distributore:
Suomi-Peli
P. O. BOX 93
45701 KSNK Finland
e-mail: damage@sci.fi

Prezzo: 20 Dm, circa 20000 lire.

Configurazione minima:
Amiga 500, 1Mb di Ram.

A favore:
Grande giocabilità, sonoro discreto.

Contro:
Grafica semplicistica.

Giudizio:
molto buono.

Nome prodotto:
Nemac IV: The Director's Cut

Produttore:
Click Boom
Sito WEB:
http://home.ican.net/~clkboom

Distributore:
C. A. T. M. U. snc
Casella Postale 63
10023 Chieri (TO)
Tel. 011/9415237
Fax. 011/9415237

e-mail: solo3@chierinet.it solotre@mbox.vol.it

Prezzo: 60.000 iva inclusa.

Configurazione minima:
Amiga 1200, lettore CD-Rom e HD.

A favore:
Grafica e sonoro discreti.

Contro:
Difficoltà troppo elevata.

Giudizio:
buono.

Video Games

Nome prodotto: Tommy Gun

Produttore:
Mutation Software

Sito WEB: http://www.pureamiga.co.uk/mutation

Distributore:
C. A. T. M. U. snc
Casella Postale 63
10023 Chieri (TO)
Tel. 011/9415237
Fax. 011/9415237
e-mail: solo3@chierinet.it solotre@mbox.vol.it

Prezzo: 59.000 iva inclusa.

Configurazione minima:
Amiga 500, 1Mb di Ram.

A favore:
Grafica e sonoro discreti.

Contro:
Troppo facile e noioso.

Giudizio:
sufficiente.

Nome prodotto:
The Killing Grounds

Produttore:
Team 17

Sito WEB: http://www. team17.com

Distributore:
C. A. T. M. U. snc
Casella Postale 63
10023 Chieri (TO)
Tel. 011/9415237
Fax. 011/9415237

e-mail: solo3@chierinet.it solotre@mbox.vol.it

Prezzo: 99.000 iva inclusa.

Configurazione minima:
Amiga 1200 per la versione 2Mb, Amiga 1200; per la versione 4Mb, A1200 4Mb Ram.

A favore:
ottima giocabilità, grafica e sonoro.

Contro:
nulla di particolare.

Giudizio:
ottimo.

L'ormai defunta Blue Ribbon non ha mai tradotto il manuale di Bars&Pipes in Italiano, ma l'utente Amiga è speciale: è capace di fare da sé.

Il manuale di Bars&Pipes Professional.2.0 in Italiano

di **Marco Milano**

Come vi avevamo accennato in anteprima un paio di mesi fa, in un articolo dedicato a come ottenere il meglio da Bars&Pipes nonostante la sparizione della Blue Ribbon, in quel di Genova un appassionato Amighista si è dedicato ad un'impresa veramente improba: la traduzione del gigantesco manuale di Bars&Pipes Professional2.0!

Durante gli ormai molti anni in cui vi abbiamo parlato di B&P in tutte le sue incarnazioni ed aggiornamenti, abbiamo sempre lodato la Blue Ribbon per la potenza del suo software, ma abbiamo anche sempre lamentato la mancanza di una "localizzazione" dell'ottimo Sequencer, che è sempre stato disponibile solo in Inglese. E questo non tanto perché fosse utile tradurre in Italiano il programma stesso: crediamo anzi che un musicista informatizzato possa trovare difficoltà aggiuntive nell'avere a che fare con una serie di menu "italianizzati", visto che le principali funzioni di un Sequencer sono universalmente note con il loro nome inglese, ed una traduzione di molti di essi potrebbe generare confusione. Pensate a come si potrebbe tradurre "Groove Quantize", "Step Editing", ed altri termini che pur essendo inglesi rendono immediatamente l'idea della funzione relativa.

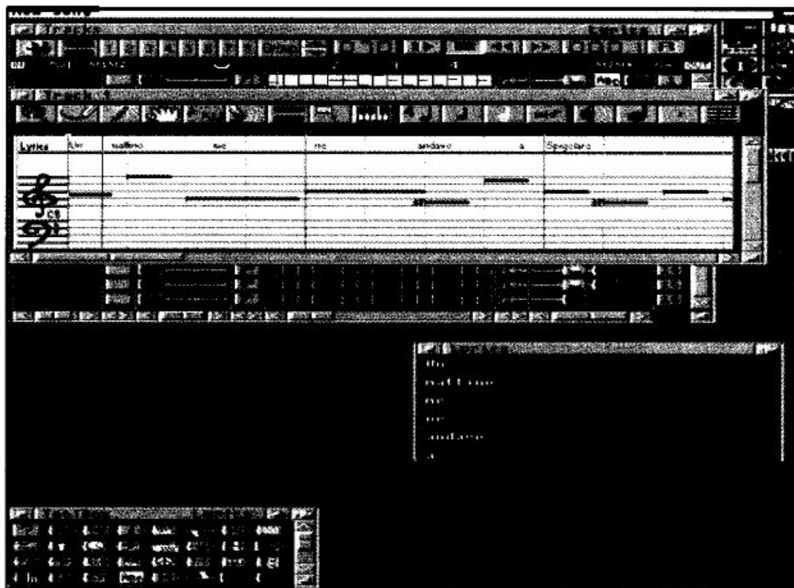
La nostra lamentela era indirizzata alla mancata traduzione non del programma, ma del manuale: un "tomo" di 350 pagine, che per chi non avesse una buona conoscenza dell'Inglese risultava ovviamente incomprensibile, impedendo un uso proficuo di B&P. Certo, B&P è un programma molto intuitivo ed "user-friendly", ma per sfruttare la sua potenza è indispensabile leggere il manuale: pensate a come districarsi nella sezione multimediale "Media Madness", nei Tool più complessi, nell'editing e nella stampa in notazione classica, senza capire cosa dice il manuale. Un vero calvario!

Con la solita scusa delle scarse vendite in Italia (che però ha un fondo di verità nell'alto livello di pirateria presente nel nostro paese rispetto ad altri...) spesso le software house Amiga non hanno prodotto versioni localizzate dei loro software, e la Blue Ribbon addirittura non ha mai realizzato versioni per nessun altro paese: né in tedesco, né in francese, dunque almeno non ci ha "ghettizzato" rispetto al resto d'Europa, ma il risultato è comunque stato l'assenza di una versione italiana, che si è protratta sino alla vendita della Blue Ribbon Soundworks alla Microsoft. Ma di questo abbiamo già parlato ampiamente nei numeri scorsi.

La grande notizia è che tutto questo ha avuto termine: da oggi esiste una completa traduzione italiana del manuale di Bars&Pipes Professional 2.0, ed il "miracolo" non è stato compiuto da qualche importatore o distributore, dotato di grandi strutture e capitali, ma da un singolo utente di B&PPro.

Non possiamo che esprimere tutta la nostra ammirazione per una realizzazione di questo genere, condotta senza i fondi o le strutture di una società e senza la sicurezza di un rientro economico, per pura passione per l'Amiga e per il potente Sequencer che ne rappresenta la migliore espressione in campo musicale.

Il creatore di questo progetto è Ivano Lollio, musicista ed Amighista genovese, che con tenacia ed enorme entusiasmo ha portato avanti questo progetto sino alla felice conclusione. Nel suo progetto, Lollio (che è anche fedele lettore di EAR) si è avvalso della collaborazione della figlia Desiree Lollio come dattilografa, mentre per la traduzione ha impiegato Patrizia Pagliano. Daniela Iadeluca, Victor Holland e Alessandro Corti hanno collaborato per la traduzione di tre capitoli specifici. Ma il lavoro più duro è stato fatto dallo stesso Ivano Lollio, che ha dovuto trasformare la traduzione "bruta" in lingua inglese in una tra-



duzione specificamente raffinata per non travisare i termini musicali e tecnici di cui è pieno il manuale, e che possono essere tradotti adeguatamente solo da chi si intende di Sequencer, musica e computer. Lollio è riuscito nel compito grazie alla sua professionalità in campo musicale: è chitarrista, cantante, ha un complesso musicale ed uno studio di registrazione a Genova ben fornito di strumentazione MIDI, ovviamente governata tramite il suo fido Amiga. Va poi detto che Lollio ha dovuto sobbarcarsi di persona le spese di traduzione, stampa e rilegatura: un impegno economico totale di alcuni milioni, per trasformare ben 350 pagine inglesi in 385 pagine nella nostra bella lingua.
Complimenti!

L'aspetto esteriore

Nonostante l'origine non commerciale, questo manuale ci ha subito sorpreso per il suo aspetto esteriore: impaginato con le stesse modalità della versione originale, ovvero in raccoglitore ad anelli, ha anche le stesse dimensioni della versione Blue Ribbon, ma risulta molto più attraente essendo rilegato in elegantissima similpelle blu scuro, che riveste anche il porta-raccoglitore, assente nella versione originale e molto comodo per riporre il manuale in posizione eretta su uno scaffale, al riparo dalla polvere. La scritta "Bars&Pipes Professional" campeggia sia sulla costa che sulla copertina, impressa in eleganti caratteri bianchi. La carta è di buona qualità, paragonabile a quella del manuale originale. La stampa, seppure chiara ed ordinata, è stata realizzata con Font non molto eleganti e da una stampante a bassa risoluzione, ma, come illustratoci dallo stesso Lollio, ciò è dovuto allo stato di "pre-release" in cui si trova attualmente il manuale, e le prossime versioni potranno usufruire di caratteri più eleganti. Trattandosi di un manuale, comunque, l'importante è la chiarezza più che la bellezza dei caratteri, e come detto la stampa è molto leggibile ed ordinata. Sono assenti le figure che apparivano nel manuale originale, per owie ragioni di costo della riproduzione e di Copyright, ma ogniqualvolta il testo originale faceva riferimento ad una illustrazione questo è stato inserito nel testo italiano, in modo da permettere a chi possiede il manuale originale un immediato riscontro. Anche chi, magari avendo scaricato il prodotto da Compuserve con le modalità da noi descritte in uno scorso numero di EAR, non disponesse del manuale inglese, non è tagliato fuori, in quanto può fare riferimento a quanto appare sullo schermo del proprio computer eseguendo le azioni descritte nel manuale italiano.

Qualità della traduzione

Se c'é una cosa che troviamo inaccettabile nella traduzione dei manuali del software è l'italianizzazione dei termini tecnici e delle locuzioni inglesi ormai legate all'uso del computer da anni. La revisione della traduzione fatta da Lollio ha impedito a questa versione italiana del manuale di B&PPro di cadere in questa grave mancanza: i termini che un normale traduttore italianizza sono stati lasciati da Lollio in lingua originale, così come i termini musicali che se tradotti letteralmente possono risultare errati o addirittura ridicoli sono stati rivisti in base al gergo musicale italiano. Un ottimo lavoro dunque, anche se ovviamente non totalmente inappuntabile, trattandosi di una prima versione: alcuni errori di battitura si ripetono spesso (ad esempio "Toll" invece di Tool), ci sono vari refusi ed anche alcune frasi oscure, ma si tratta di errori occasionali che non compromettono l'ottima qualità dell'insieme. Inoltre, l'autore ha distribuito delle copie di prova ad alcuni musicisti informatizzati, e ha già corretto molti errori grazie alle loro segnalazioni: trattandosi di un prodotto in "serie limitata" e rilegato ad anelli, ci sarà un continuo lavoro di aggiornamento e correzione degli errori.
Ultima nota positiva, la traduzione non ha interessato tutti i termini che si riferiscono a funzioni, nomi di Tool, voci di menu, e quant'altro si riferisce direttamente all'interfaccia del programma, consentendo di fare immediato riferimento al software, senza gin di parole ed indebite italianizzazioni. Questi termini inglesi sono stati inoltre ben amalgamati nel corpo del testo italiano, con una naturalezza che spesso manca alle traduzioni "ufficiali".

Progetti futuri

La traduzione, come detto, si riferisce al manuale completo della versione 2.0. La versione 2.5, ultima prodotta dalla Blue Ribbon, era fornita con alcune pagine di Addendum, che se il progetto avrà successo saranno anch'esse tradotte da Lollio e dalla sua équipe.
E se ci sarà abbastanza interesse, si parla anche di una traduzione del manuale di SuperJam!, il potente programma di arrangiamento automatico in grado di generare musica professionale semplicemente inserendo gli accordi del brano e lo stile desiderato.

Acquistare il manuale

Quando si dice che gran parte del costo di un software dipende dal manuale non si dice altro che la pura verità: il prezzo sempre in aumento della carta, i costi di impaginazione e di stampa, incidono in modo determinante sul prezzo finale, tanto che persino la multimiliardaria Microsoft (ora "padrona" dei programmatori della Blue Ribbon...) non fornisce più i grossi volumi di manualistica che accompagnavano i prodotti della linea Office, ma pone la documentazione su CD-ROM (e si tratta di prodotti che costano sino ad un milione e mezzo!).
Pensate dunque a quanto sia costoso realizzare un manuale senza avere la struttura commerciale di una software house, e vi renderete conto che il manuale italiano di B&PPro non può costare poco.
Il prezzo finale per l'utente di questo manuale si aggirerà sulle 90.000 lire, di cui ben più della metà sono costi "vivi" per carta, stampa e rilegatura. Un prezzo che può apparire alto, ma che è giustificato dalla qualità del prodotto, e che potrebbe scendere se le richieste saranno abbastanza numerose da permettere una riduzione dei costi "vivi" ed un rientro dell'investimento iniziale.
Crediamo comunque che, di fronte ad un software che costava circa 400.000 lire, non si tratti poi di una cifra troppo elevata, mentre per chi ha ottenuto B&PPro gratuitamente via Compuserve si tratta dell'unica spesa da sostenere per affiancare al potente programma Blue Ribbon una completa documentazione nella nostra lingua.
Concludiamo dunque indicando indirizzo e telefono di Ivano Lollio, cui vi potete rivolgere direttamente per l'acquisto:

Ivano Lollio
Via Bari 150/B
16127 Genova
Tel. 010-25669
Tel. studio 070-2424569
Fax 010-2424569



Una valanga di novità, tanto ottimismo e tanta voglia di fare

Solita vagonata di novità in arrivo dalla "rete'. I softwaristi di Amiga non stanno fermi un attimo, ma bensì producono, producono e producono. E come tutti voi sapete produzione significa sopravvivenza, soprattutto per il nostro Amiga.



di **Maurizio Bonomi** (bonorni@skylink.it)

Certo che è incredibile! Amiga è stato dato per morto o perlomeno agonizzante già 5 o 6 anni fa. Da allora di byte nei nostri bus ne sono passati e il futuro resta sempre un mistero. Ciò che è comunque sicuro è che sotto i miei polpastrelli si trova ancora la tastiera di un "vecchio" Amiga 2000 che, vi assicuro, "tira" ancora come un treno. Sicuramente merito di qualche pompatina qua e là, di qualche settimana di lavoro e di configurazione, ma soprattutto merito del software che circola ancora in questi vecchi chip. In questa rubrica mensile non ho MAI trovato difficoltà nel trovare argomenti di cui trattare, le novità software sono sempre state incessanti e spesso, addirittura inaspettate. Questo ritmo è la vera linfa vitale che sostiene Amiga.

Allora rivitalizziamo in nostn vecchi compagni di silicio con questa ennesima "slavina" di novità!! E ricordatevi, prima di iniziare, di coprirvi la testa...

Le novità non-Aminet

Prima di entrare tra le innumerevoli braccia di mamma Aminet. facciamo un giro nel WEB e vediamo che troviamo di nuovo.

Chi di voi non conosce MCP (o Master Control Program)? Spero nessuno, dato che simpatico o antipatico vi possa essere è comunque la più riuscita e studiata commodity della storia amighista. I programmatori di questo storico programma si chiamano AlienDesign e sono "diretti" sapientemente dal "grande" Stefan Sommerfeld. Ma dov'é la novità ? La novità AlienDesign si chiama **Scalos** e ora vi dirò di che si tratta.

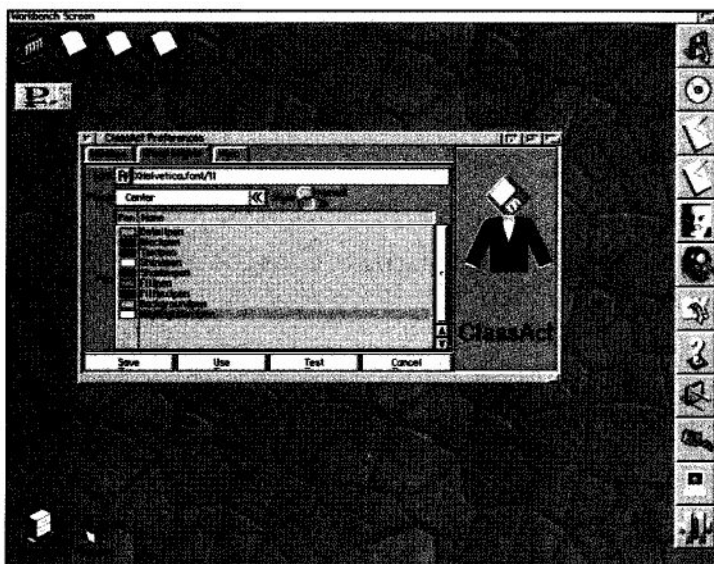
Innanzitutto: Scalos non è un altro nuovo Sistema Operativo, come il suo nome può (accidentalmente) suggerire. Scalos è un vero e proprio sostituto del Workbench. L'esigenza di fornire un'alternativa al grande vecchio Workbench risiede proprio nella sua struttura oramai obsoleta e anzianotta. L'approccio iniziale di Scalos è quello di aumentare le funzionalità del workbench restituendo lo stesso "look & feel" deli'originale. La via delle patch è chiaramente da escludere, rimane quindi la sostituzione in toto. Molti di voi diranno: "ma già Directory Opus versione 5.5 lo fa, cosa ce ne facciamo di un'altro simile ?". L'autore sostiene di aver creato un'emulazione Workbench molto più efficace, veloce e meno ricca di inutili orpelli. Infatti Scalos possiede sicuramente meno funzioni di Dopus ma permette una migliore flessibilità di movimento da parte dell'utente. Per ora le versioni preliminari sono, giustamente, scaricabili solo dagli sviluppatori registrati. Esiste uno snapshot esplicativo (che ho scaricato per voi) che promette molto bene. Rimaniamo in attesa di ulteriori sviluppi.

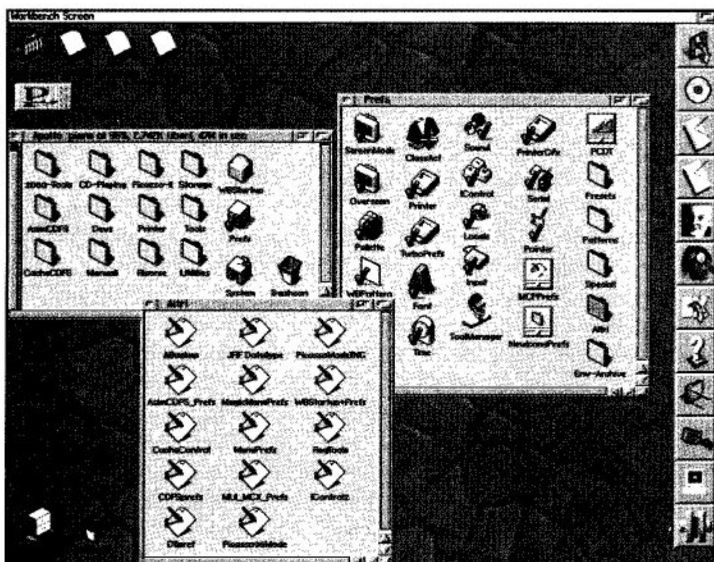
Ma che cosa promette questo Scalos ? Eccovi un elenco delle feature promesse da questa importante utiiity.

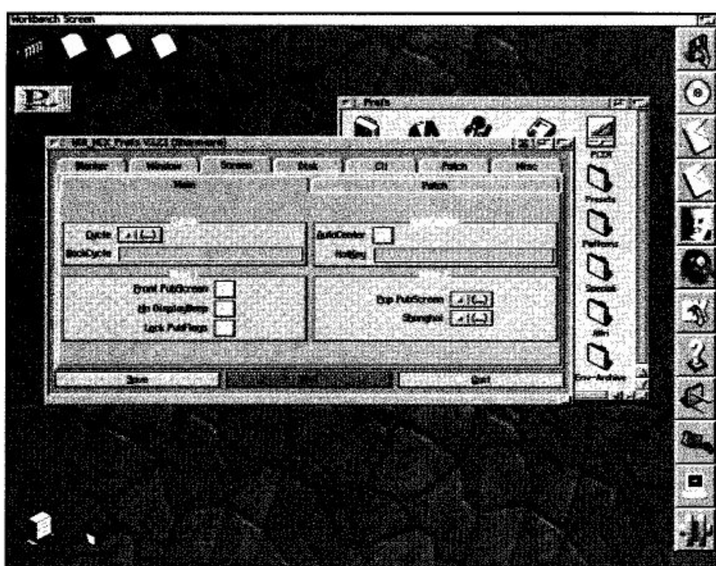
- 100% compatibile con il vero Workbench.
- aritmetica a 64bit per le dimensioni degli Hard Disk (partizioni da 4 Gbytes).
- pieno multitasking, ogni finestra possiede un proprio task e tutti le funzioni (tra cui il drag'n'drop) funzionano in modo asincrono.
- supportati tutti gli Icon-imagetypes così come il Backfill o Complement, bordo delle icone configurabile e supporto diretto delle NEWICON.
- nuovo metodo di trascinamento delle icone, più efficente, veloce (sopratutto su schede grafiche). Con il mouse si "trascineranno" non solo le icone ma anche i testi a loro associati.
- compatibilità con cybergraphics e con i datatypes a 24bit
- supporto illimitato dei window-pattern, configurabili attraverso ToolTypes.
- ruotine ottimizzata per i background-pattem. Il singolo pattern può essere tiled, centrato o anche adattato alla finestra ospite. Migliore controllo del dithering e dei colori dei pattem attraverso l'uso della render.library.
- scroll del contenuto delle finestre anche tramite keccie.
- finestre workbench TUTTE iconificabili.
- programma esterno di configurazione
- nuova gestione della palette (mai più icone viola elettrico!).

e molto molto più...

Niente da dire, dunque. Il prodotto pare interessante, ma prima di saltare sul nostro tavolo e darsi alla pazza


Il tool di preferenze delle librerie ClassAct semplice ma "elegante".

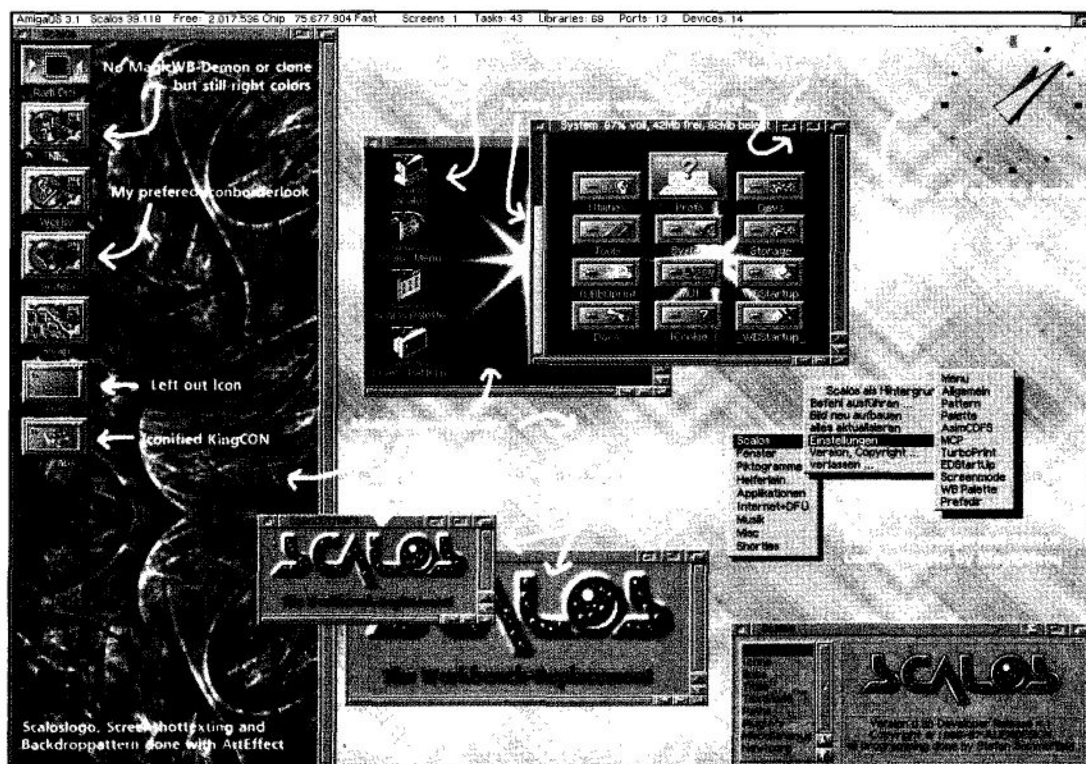

Alcune icone disegnate dal sottoscritto (o prese da Aminet) grazie a PIO-ICON Per Personal Paint.


MUI_MCX in azione..

gioia aspettiamo di vedere una prima release ufficiale. Altra novità ancora fantasma è rappresentata dalla nuova release di AWEB: la 3.0. In questa versione Amitrix (il produttore) promette: supporto per i frame, table con fondini, FTP (era ora!), interfaccia a plug-in, autorizzazioni, e altre caratteristiche minori. La guerra tra IBrowse. Voyager NG e AWeb si è definitivamente scatenata e noi utenti non possiamo altro che trame beneficio. Intanto aspettiamo che AWEB 3 faccia la sua comparsa.
Gli utenti di schede grafiche (magari assidui utilizzatori di cybergraphics) non potranno che gioire nel sapere che il software **Picasso96** viene aggiornato in continuazione, con un ritmo quasi vertiginoso. Lo sviluppo di questo software RTG è contraddistinto da un'evoluzione decisamente "verticale" che ha permesso di fissare bug, estendere funzioni e compatibilità in modo da creare una vera e propria alternativa alle librerie cybergraphics (divenute, oramai, lo standard de-facto). Vi ricordate l'accorato appello che chiudeva la recensioni di Imagine 5? Beh, pare che questa volta ci siamo. L'ultima versione di questo storico programma ha avuto un tale successo che Impulse ha deciso di "sfornare" al più presto la versione 6 che avrà, udite udite, lo stesso prezzo della versione 5 (100 dollari). In quel di Minneapolis hanno decisamente capito come si devono trattare gli utenti Amiga!! Ma ora vediamo di fare un saltino dalle parti di Aminet per vedere che aria tira...

Il software Aminet

Cominciamo subito ad analizzare il file RECENT di questo mese (al momento di scrivere è metà giugno). Per chi di voi ritiene che MUI sia troppo giocattolosa e ingombrante può provare a dare un'occhiata alle librerie **ClassAct** scaricandosi il file ClassAct2Demo.lha (directory dev/gui). Queste librerie offrono meno decorazioni, meno configurabilità della MUI, ma sono estremamente veloci e posseggono un look gradevole. Sono adatte specialmente ai possessori di A1200 lisci o di macchine sprovviste di un'uscita video sufficientemente veloce (vedi ECS) che con MUI potrebbero trovarsi un po' in difficoltà. Tenete conto anche che Aweb 3 (appena annunciato) fa uso proprio di queste librerie.
Per gli appassionati delle commodity "totali" (come il succitato MCP) troviamo l'ennesimo aggiornamento di **MultiCX** contenuto nell'archivio mcx274.lha (directory util/cdity). Per chi non lo sapesse MultiCX offre la possibi-



Un assaggio di Scalos...

lità di controllare diversi parametri legati al workbench, alle periferiche (come il mouse, il video) e al sistema operativo. Questo avviene, solitamente, tramite patch, piccoli codici residenti in memoria e settaggi di particolari variabili di sistema. Il programma non possiede alcuna interfaccia di configurazione (in modo da risparmiare preziosa memoria) ma bensì usa il metodo delle TOOLTYPES per comunicare con l'utente. Questo approccio non è di sicuro tra i più amichevoli. Per gli amanti della GUI esiste una piccola utility che fornisce un'interfaccia separata per la gestione delle preferenze il cui nome è **MUI_MultiCX.** E' evidente che per funzionare necessita della presenza delle librerie MUI...

Questo mese, i cosidetti "scontenti della ASL", possono trovare pane per i loro denti. Il tool denominato **AFR** è una vera e propria patch sostitutiva, simile ad RTPatch, che intercetta le chiamate al filerequester della libreria ASL e le dirotta verso il proprio sistema di gestione dei file. Il file requester sostitutivo ricorda moltissimo il mitico MFR o Magic File Requester, in quanto offre un'interfaccia ad icone differenziate (alla Macintosh) e la possibilità di controllare tutte le device (logiche e non) collegate al sistema. Il programma lo trovate nell'archivio AFR_2227.lha presente nella directory util/boot. Per i fortunati possessori di schede acceleratrici (come il sottoscritto) la voglia di velocità non ha mai fine. Spesso questa smania incontrollabile ci porta a vagare per la rete alla ricerca delle più disparate patch velocistiche che, magari, ci permettono di aumentare del 10% la velocità di quel programma o di quell'altra utility. Spesso e volentieri questi prodotti sono delle vere e proprie bufale o magari sono "praticamente" inutili perché offrono incrementi di velocità del tutto impercettibili. Non so se includere in questa ultima categoria **FastExec,** in quanto offre un discreto controllo su molti aspetti legati alia CPU e al sistema. FastExec permette di copiare parti di sistema operativo (che nonostante il comando FASTROM risiedono ancora nella lenta CHIP) nella memoria FAST a 32 bit, in modo da ottenere una migliore efficienza del sistema soprattutto dal punto di vista prestazionale. Non avuto la possibilità di provare quanto siano "importanti" i vantaggi offerti da questo programmino. L'unica cosa che vi posso dire è che FastExec è pulito e non crea GURU inaspettate. Perlomeno, se fosse una bufala, è una bufala stabile!! Chi di voi non ha mai potuto sopportare i pro-. grammi di preferenza della commodore? Molti arnighsti trovano questi tool decisamente mal studiati e poco efficienti. **SerialPrefs** sostituisce il vecchio Seria1 della Commodore in modo da arrivare là dove il vecchio programma non arriva. Oggi esistono molte seriali su scheda di espansione che permettono di gestire velocità superiori a quella della seriale "di serie" (scusate il bisticcio) montata nei nostri Amiga. Con questo tool potete: o controllare meglio tutti i vantaggi offerti dalla nuova scheda oppure tirare il collo a quella su scheda madre. Assolutamente un "must" per chi possiede modem superveloci e connessioni ad Internet superefficienti. Per ultimo accontentiamo anche gli utenti che amano "farsi" le icone da soli. Con **PIO-icon** potete trasformare il vostro Personal Paint (versione 6.3 o superiore) in un potentissimo editor di icone. Personalmente trovo questo plugin molto utile in quanto l'unico editor di icone shareware (Iconian) è strapieno di bachi e gestisce malissimo le newicons. Grazie a questa piccola componente Personal Paint, con i suoi innumerevoli strumenti di disegno e di elaborazione, diventa un ottimo e potente costruttore di interfacce. Manca solo la creatività, ma quella ce la dovete mettere voi... Pasto ottimo e abbondante, questo mese. Le novità extra-Aminet sono ancora tante e le tengo pronte per il prossimo appuntamento di Host Contacted. Nel frattempo vi esorto (se non lo avete già fatto) ad installarvi una connessione ad intemet in modo da accedere più comodamente a queste importanti risorse. Chiudo questo appuntamento con il solito appello: se usate software shareware, registratevi! In questo modo contribuite ENORMEMENTE allo sviluppo di Amiga. Un computer senza software, per quanto potente sia, è un computer morto!

Salute a tutti.



Anteprima degli editor di Lightwave 5.5

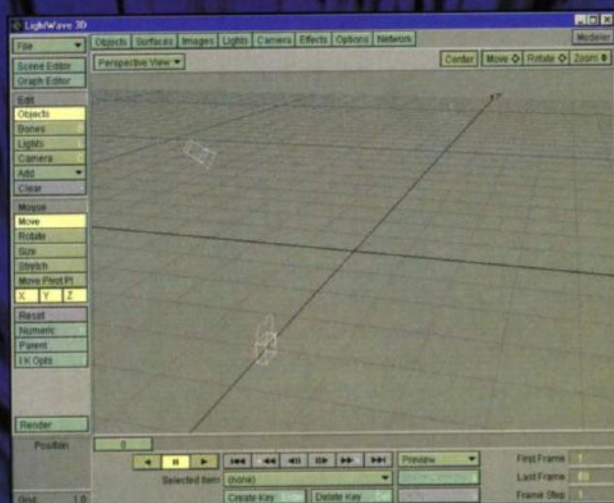
UNIVERSO LIGHTWAVE 3D

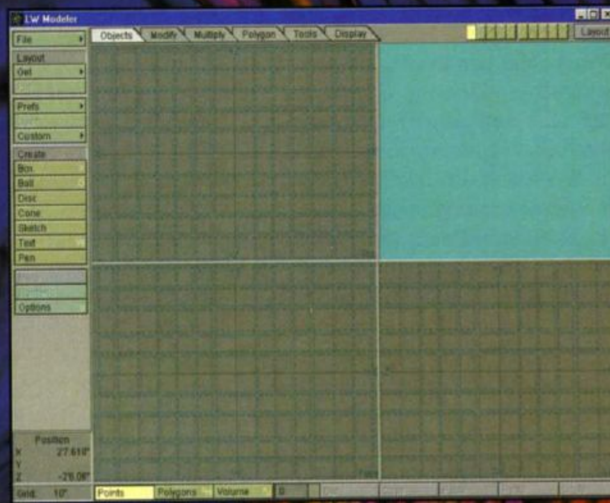
di **Paolo Griselli**

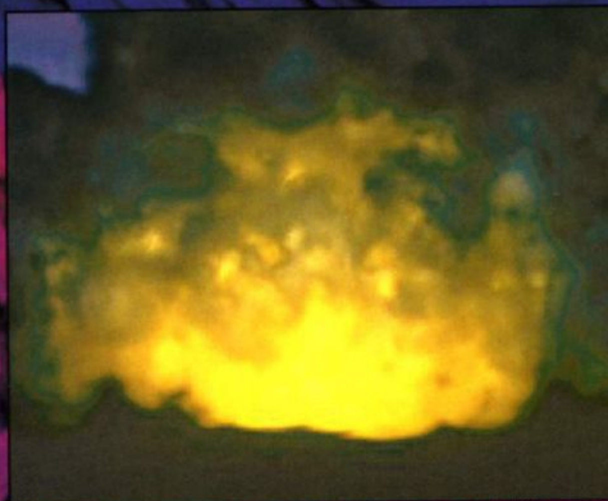
Questo mese Spazio Lightwave si presenta in versione ridotta. A causa di alcuni fastidiosi inconvenienti tecnici, la nostra "opera" si è dovuta limitare alla realizzazione del BeBop. Ce ne scusiamo, assicurandovi una rubrica a pieno regime per il prossimo numero.

Non abbiamo voluto però lasciarvi a bocca asciutta: in queste pagine troverete infatti gli snapshot degli editor di Lightwave 5.5, nonché alcune immagini esemplificative della sua nuova funzione di rendering volumetrico.

Concludiamo precisando che le immagini, provenienti dal sito della NetTek, sono state grabbate durante una sessione di lavoro con una macchina "Windows compatibile", ma che comunque dovrebbe a breve essere rilasciata una versione anche per utenti







Un frame di un'esplosione realizzata con l'utilizzo del Volumetric Engine



Con il nuovo modulo per il rendering volumetrico effetti come questo potranno essere realizzati in

Be-Bop

LIGHTWAVE 3D

Incontri ravvicinati ad Ayer's Rock

frame 0

frame 10

frame 20

frame 30

di ***Paolo Griselli***

L'oggetto del tutorial che stiamo per proporvi è l'integrazione di grafica generata al calcolatore con un'immagine che, seppur digitalizzata, raffigura uno scenario tutt'altro che "virtuale": Ayer's Rock. Il paesaggio che caratterizza questo stupendo luogo sperduto nel centro dell'Australia, non poteva che stimolare la nostra fantasia, nonché la nostra voglia di cimentarsi in sfide sempre differenti. In questo caso abbiamo voluto simulare l'arrivo di una grande nave spaziale alle spalle del massiccio rosso, esattamente come un ventennio addietro ha voluto fare Spielberg con i suoi "Incontri Ravvicinati", in una non ben precisata zona del Wyoming.

Per quanto riguarda i dettagli tecnici, nelle prossime pagine verrà illustrato come rendere "simil" tridimensionale una fotografia, tramite l'uso mirato di poligoni costruiti ad arte ed alla mappatura FRONT PROJECTION messaci a disposizione nel Layout.

La tecnica illustrata potrà essere, con gli adeguati cambiamenti, applicata a situazioni del tutto diverse con i medesimi risultati: immaginate ad esempio di integrare un umanoide 3D in una foto della vostra ultima tavolata natalizia...

Non rimane che invitarvi a proseguire la lettura: buona continuazione.



1

L'immagine che ha ispirato questo tutorial è stata scelta in base a due criteri: in primo luogo per la bellezza del paesaggio, ed in secondo luogo per il suo netto profilo che ne renderà facile lo scontorno dal fondo.

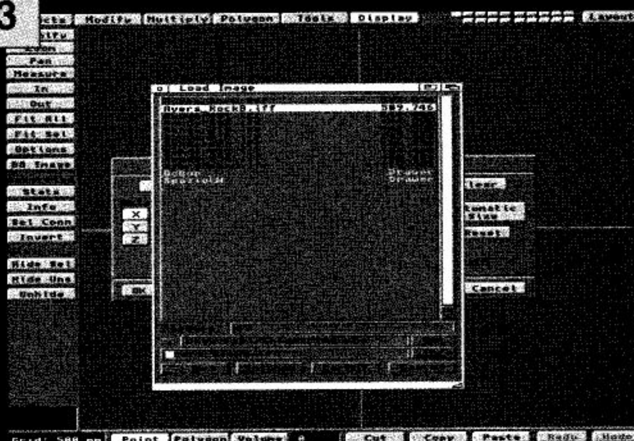
2

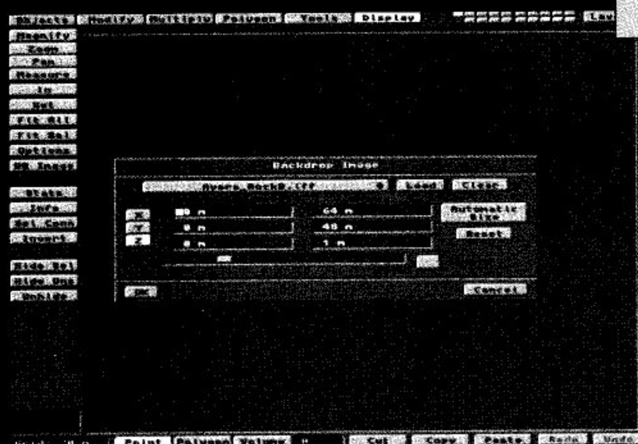


L'immagine a lato è stata ricavata dalla precedente aumentando, con ADPro, il contrasto e la luminosità, ed aggiungendo, con TV Paint, alcune linee che meglio delineare il profilo della montagna. Queste operazioni servono per rendere migliore la visualizzazione all'interno degli editor (monocromatici) di Lightwave. Notate che in fase di rendering verrà utilizzata l'immagine originale.

3

Dopo aver fatto partire Lightwave ed essere entrati nel Modeler, abbiamo caricato l'immagine rielaborata della montagna tramite il tasto LOAD del pannello BG Image (menu DISPLAY).





4

Abbiamo predisposto una corretta visualizzazione dell'immagine di Background inserendo dei sottomultipli delle sue dimensioni originali (640x480 pixel) nei campi X (64m) e Y (48m). L'asse di proiezione è l'asse Z. Alla pressione del tasto OK l'immagine di sfondo ha riempito la vista frontale dell'editor.



Con la funzione SKETCH (menù OBJECT) abbiamo provveduto a tracciare (a mano libera) il profilo della montagna. Con la pressione del tasto INVIO a tracciatura ultimata abbiamo fatto generare al programma la SPLINE di approssimazione del profilo.



Premendo il tasto FREEZE (menù TOOLS), abbiamo convertito la curva in un poligono. Per ridurre la densità dei punti abbiamo invocato la funzione MERGE (menù TOOLS) in modalità FRACTIONAL e con un valore pari a 2 di POWER.E' stato necessario qualche piccolo aggiustamento (funzione DRAG in modalità POINT) per far combaciare il poligono con il profilo.



Abbiamo poi controllato nella vista laterale, che la normale del poligono uscisse con il verso corretto (verso sinistra). E' stato necessario invocare la funzione FLIP (menù POLYGONS) per ottenere il corretto orientamento.



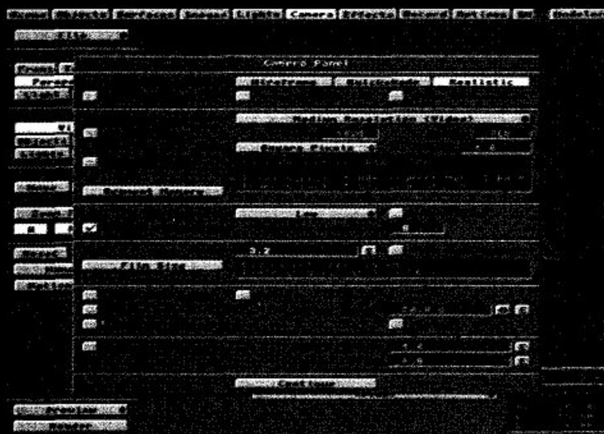
Tramite il pannello SURFACE (tasto Q) abbiamo assegnato al poligono la superficie ROCK. Abbiamo poi centrato l'oggetto con la macro CENTER (tasto CUSTOM, menù OBJECT). Abbiamo, per finire, esportato il tutto nel Layout (tasto EXPORT menù OBJECT).

9



Nel Layout abbiamo subito provveduto ad attivare la visualizzazione dell'imagine di background tramite il pannello OPTIONS e il tasto BG Image.

10



Abbiamo poi impostato nel pannello camera un'area di lavoro del tutto simile a quella dell'immagine di sfondo, ovvero di 640x480 pixel. Ne abbiamo anche approfittato per regolare l'anti-aliasing e la segmentazione della memoria.

11



Tramite il pannello IMAGES abbiamo caricato l'immagine (originale) della montagna da utilizzare come sfondo (tasto LOAD IMAGE). Con il pannello EFFECTS abbiamo impostato tale immagine come immagine di sfondo (Background Image).

12



Uscendo dal pannello ed attivando la visualizzazione dalla camera (Camera View) abbiamo reso visibile lo sfondo, nella consueta raffigurazione monocromatica. Tramite il semplice movimento della camera (modalità EDIT CAMERA, tasto MOVE attivato) abbiamo provveduto a far combaciare l'oggetto raffigurante il profilo con l'immagine di sfondo. Abbiamo fissato ogni movimento della camera con il tasto INVIO.



13

Tramite il pannello SURFACE abbiamo definito il materiale ROCK assegnato al profilo. Impostando il parametro LUMINOSITY a 60% e DIFFUSE a 30% abbiamo provveduto a rendere omogeneo lo sfondo con il poligono. Abbiamo concluso questa fase assegnando come texture map (tasto T posto a lato del selettore Surface Color) l'immagine della montagna, con una mappatura di tipo FRONT PROJECTION IMAGE MAP (pop-up TEXTURE TYPE).



14

Siamo poi passati all'editing della sorgente luminosa. Per posizionarla abbiamo osservato la forma delle ombre nell'immagine di sfondo. In modalità EDIT LIGHTS abbiamo spostato la sorgente luminosa in una posizione che approssimasse quella del sole della fotografia. Tramite il pannello LIGHTS abbiamo impostato un colore tendente all'arancione e la tipologia di lampada DISTANT.



15

L'oggetto raffigurante l'astronave è stato caricato ed animato nel Layout alla fine, facendo attenzione ad evitare errori grossolani, tipo un improbabile passaggio dell'astronave (o parte di essa) attraverso la dura roccia del monte.

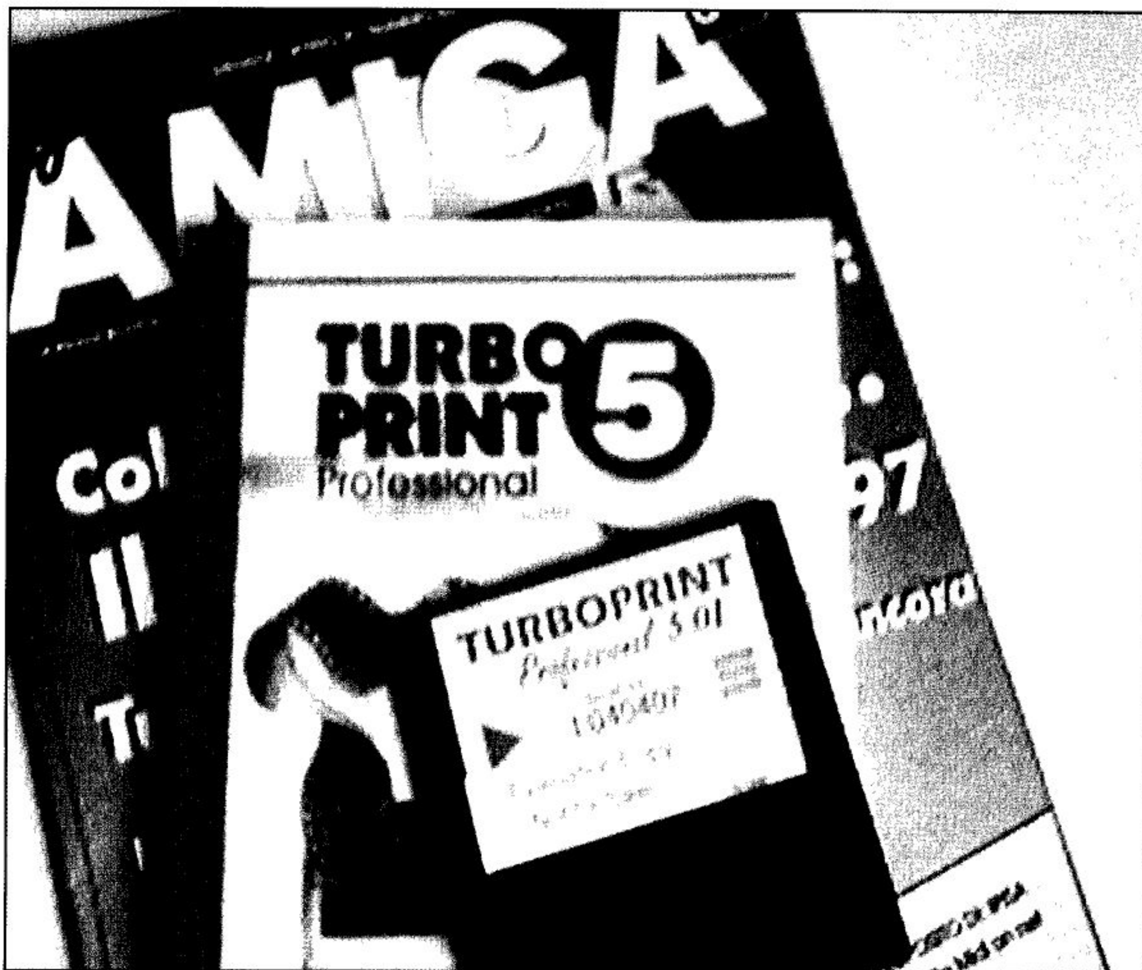


16

Una semplice animazione di prova (tasto RENDERING) ha dimostrato quanto possa essere suggestivo l'impiego della grafica generata dal calcolatore in interazione con immagini tratte dal mondo reale.

Turbo Print Professional 5.01

Il nuovo motore grafico professionale di stampa per Amiga della IrseeSoft.



di **Ermanno Di Mario**

Eccoci alla prova di questa nuova versione di TurboPrint 5.1 distribuito in Italia dalla Fractal Minds. E' passato meno di un anno dall'ultima versione recensita (la 4.1) e questa nuova versione si presenta totalmente rinnovata sia nella veste esterna sia nel contenuto. Per il lettore che non lo sapesse ancora, TurboPrint è un nuovo motore (software) di stampa che sostituisce quello originale di Amiga. Con questo nuovo "motore" si superano le limitazioni dei 4096 colori di Amiga . Il nuovo limite è ora portato, grazie a TurboPrint, a 16 milioni di colori, migliorando sia la qualità effettiva sia la velocità nella stampa anche su piattaforme Amiga poco potenti.

Confezione e manuale

Il pacchetto TurboPrint5Professional è stato interamente tradotto (manuale e software) dall'importatore italiano Fractal Minds. Il manuale è costituito da ben 118 pagine, ben impaginato e con immagini esplicative e ben stampate. Vedere un prodotto interamente tradotto in italiano dedicato alla "stampa" rappresenta un notevole plus per l'utente Amiga che vuole utilizzare la propria periferica di stampa al massimo e nel modo più professionale possibile. TurboPrint si rivela così avanzato che, come vedremo nelle prove più avanti descritte in questo articolo, si è rilevato nell'uti-

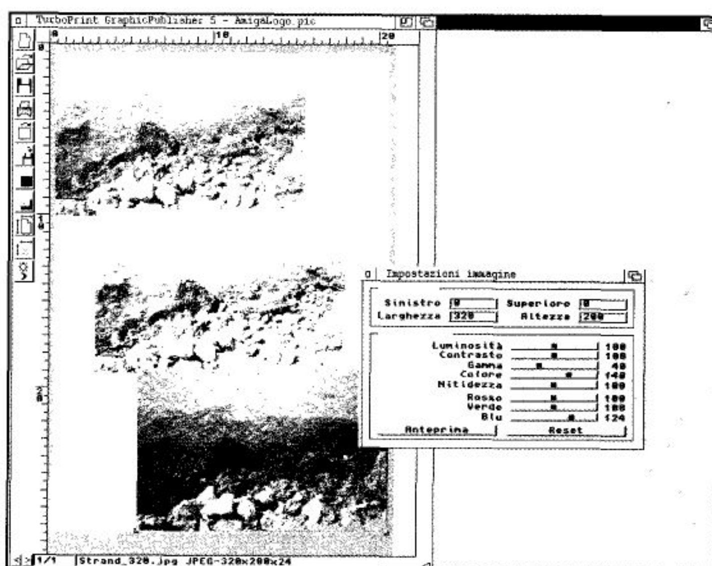
lizzo con più periferiche qualitativamente più potente nella stampa rispetto all'antagonista mondiale, Windows95 e WindowsNT4.

Stampanti

La nuova versione 5.1 ha aggiunto il supporto di tantissime nuove stampanti per poter mantenere il passo con le nuove stampanti apparse sul mercato PC.
Le marche più supportate sono ovviamente le più diffuse sul mercato ovvero HP (Hewlett Packard), Epson e Canon. Per HP è stato esteso il supporto alle stampanti 600, 660c, 690, 690c, 694photo, 850c, 870c, LaserJet IV e V e l'ultimissima Color Laser Jet5. Per Epson il numero di driver è stato esteso alle stampanti Stylus Color II e IIs e ProXL. Per Canon sono stati aggiunti i supporti per BJP240photo, BJC 4200photo e altre. Nuovi anche i driver per la nuova Citizen Printiva600c, Fargo Primera Pro, Fargo PrimeraFotoFun, Lexmarc ExecJetIIc, Star SJ144.
Quando leggerete questo articolo sarà gia disponibile la versione 5.5, e il nostro modesto suggerimento dice che si avverte la mancanza del supporto delle nuove risoluzioni di stampa a 1440x720 dpi delle ultimissime Epson a getto d'inchiostro.
Per l'utenza altamente professionale si segnala ancora la mancanza di driver per le più professionali stampanti al mondo, le Tektronix, speriamo che la IrseeSoft ponga rimedio.

Il motore di stampa

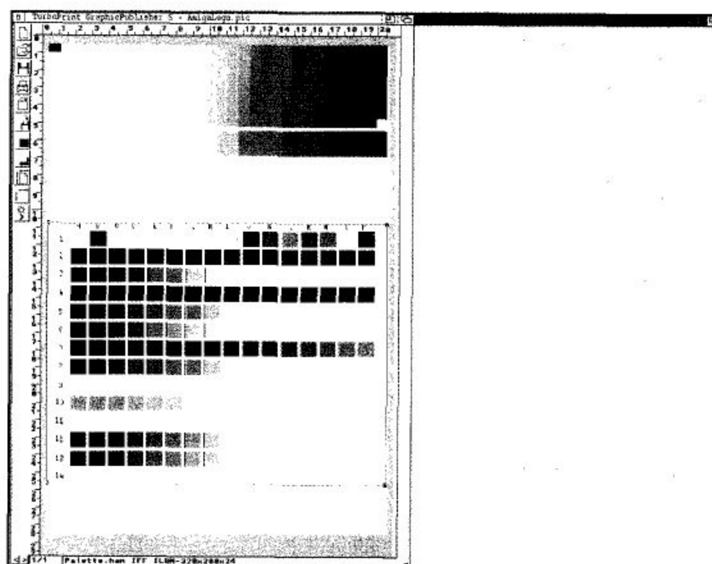
In questa versione 5.01 di TurboPrint il motore di stampa è stato interamente riscritto e ottimizzato, questo si nota per via della possibilità di intervenire, attraverso il pannello di controllo del programma, nei parametri di luminosità, contrasto, gamma e Colore di quello che verrà stampato. Questo aggiunge un notevole vantaggio all'intero sistema è questo vantaggio consiste nel non dover più trattare l'immagine con un programma di elaborazione di immagini per ottenere la giustà qualità di stampa. Una volta regolata la stampante direttamente da TurboPrint, tramite i settaggi e le immagini di test fornite, si dovrebbe ottenere un risultato costantemente corretto per ogni immagine stampata. Questo metodo di calibrazione della stampante è assolutamente valido se



Ecco l'interfaccia del programa. I primo piano le opzioni immagine.

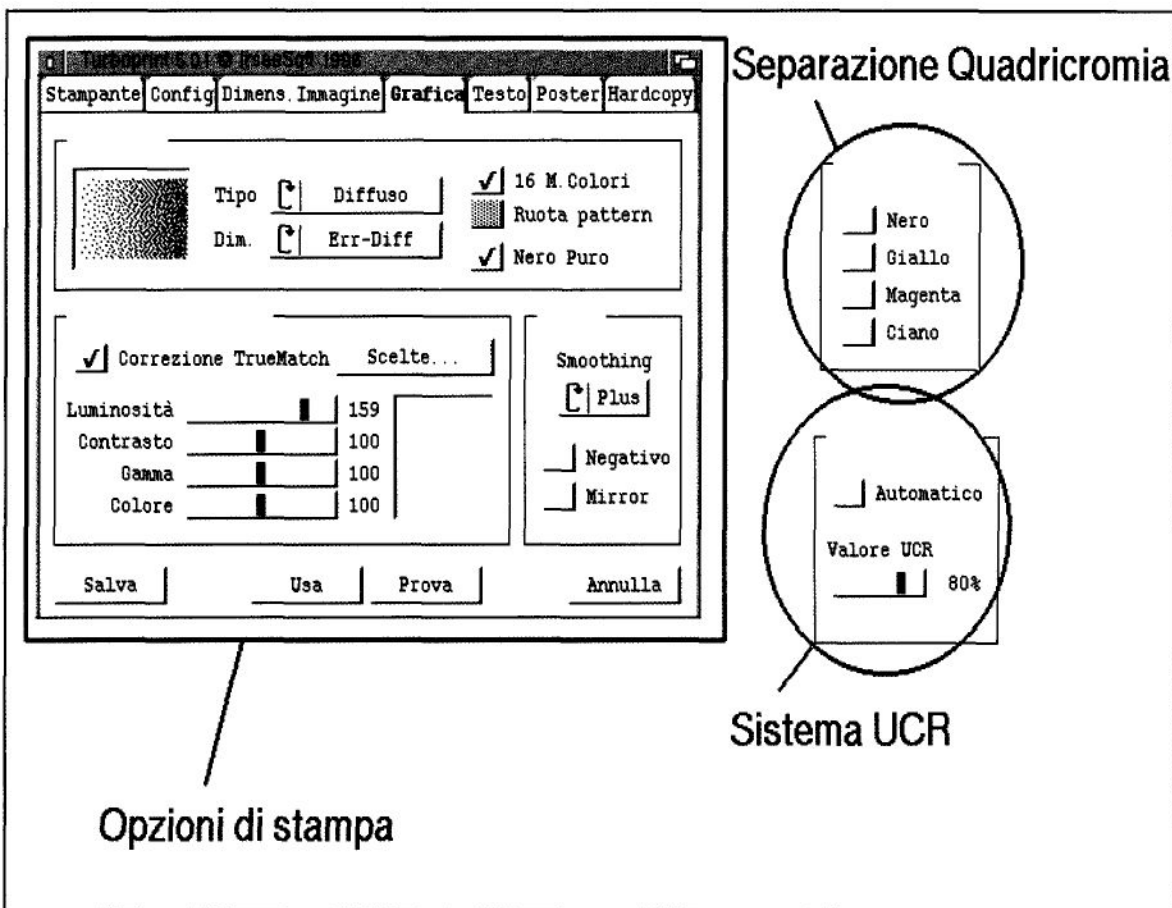


Turbo Print è semplice e potente ma soprattutto veloce.



Tramite degli appositi file è possibile settare il colore della stampante in modo univoco.

Opzioni di stampa, quadricromia e UCR.



la stampa viene effettuata dal nuovo programma GraphicPublisher, incluso assieme a TurboPrint, o da qualsiasi programma che supporta direttamente TurboPrint come ArtEffects, Photogenics, XiPaint, e ImageFX tramite il modulo opportuno. Per gli altri programmi che non supportano direttamente TurboPrint come DPaint il problema è noto. Possono variare i colori (anche di molto) nella stampa rispetto a Turboprint questo perché hanno una gestione di colore stampa interna propria o diretta.

TrueMatch

Questo sistema, sviluppato dalla IrseeSoft, permette una ancora più accurata stampa di quello che si vede a video. TurboPrint, al momento della scelta della stampante, provvede automaticamente a regolare in modo ottimale le tabelle di correzzione TrueMatch per la stampante prescelta. A causa di possibili cambiamenti nella intensità e cromaticità dell'inchiostro della stampante, può essere necessario riregolare i valori Ciano, Magenta, Giallo e Nero nei settaggi TrueMatch.

Sempre nel pannello di TrueMatch è possibile effettuare la separazione di colore nei colori base per produrre pellicole professionali per la stampa in offset (in quadricromia). Con il tasto "Negativo" nella pagina "Grafica" si possono creare agevolmente dei negativi.

Questa opzione, tutt'altro che trascurabile permette a chi possiede una ottima stampante B/N (BiancoNero) di creare le pellicole colori per la stampa tipografica in quadricromia, non male vero ?

UCR (Under Cover Removal)

Questa è importante funzione è utilizzabile nella stampa a colori in quadricromia, è quì la domanda sorge spontanea, perche?

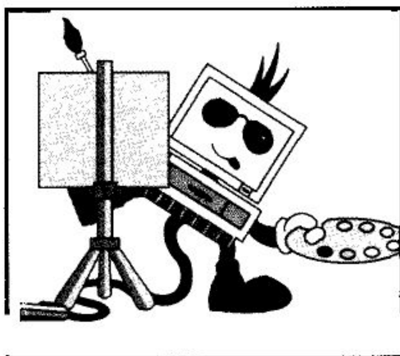
Nella stampa a colori di una immagine si utilizzano quattro inchiostri il Giallo, il Ciano, il Magenta e il Nero, nelle parti più scure dell'immagine di solito viene utilizzata una retinatura di inchiostro nero per rendere in stampa la parte dell'immagine più scura. A causa dell'utilizzo del nero per rendere le parti in stampa più scure il programma deve utilizzare una retinatura del nero più grossa, così facendo ai colori della immagine sottostante si consente di essere visibili solamente nei punti vuoti attraverso la retinatura nera. Questo causa una notevole perdita di dettaglio cromatico nei punti scuri dell'immagine, ed è proprio quì che interviene il livello UCR. TurboPrint permette di regolare la percentuale d'intervento dell'UCR permettendo così la sovrapposizione dei colori Ciano, Magenta e Giallo. Questo sistema permette una migliore definizione di colore e del



"dettaglio cromatico" nelle parti scure dell'immagine permettendo di raggiungere la quasi perfezione nella stampa delle immagini.
A voler essere pignoli, ma criticando in maniera costruttiva, il sistema UCR potrebbe essere ancor più raffinato perché nelle parti di immagini scure la mancanza del colore nero, portà sì a un'assoluto miglioramento di definizione cromatica e visiva dell'immagine ma la rende leggermente più piatta a causa della mancanza del contrasto degli elementi. Se però si aggiungesse, ovviamente, solamente nelle stampanti ad alta definizione 720dpi e con doth pitch fine, un ulteriore livello UCR, attraverso l'uso attento del nero nei punti fondamentali delle parti scure dell'immagine, queste recupererebbero contrasto mantenendo quell'alta definizione cromatica apportata dal sistema UCR.

Il supporto, la carta

Oltre alle fantastiche opzioni quì sopra spiegate TurboPrint permette anche di regolare i vari paramentri di stampa regolando la modalità di stampa presente sulla stampante utilizzata in base alla carta impiegata. Questo permette di ottimizzare ulteriormente la resa su supporti di: Carta normale, lucida, speciale, trasparente, etc.
Con la versione 5 del programma

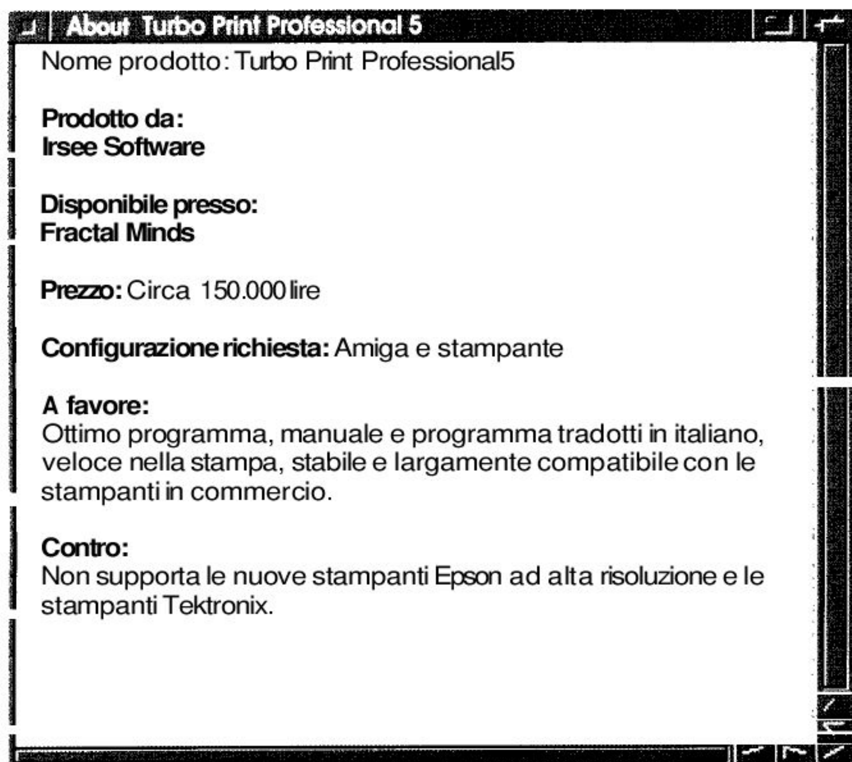


scompare l'inutile PrintManager ora sostituito da un avanzato Graphic Publisher. Questo è un programma sviluppato appositamente dalla IrseeSoft per permettere la stampa di immagini ad un'altissima qualità.
Tramite Graphic Publisher, si possono generare documenti con più pagine contenenti più immagini direttamente su schermo. Graphic Publisher è in grado di riconoscere una grande quantità di formati di immagine oltre la IFF di Amiga, come JPEG, BMP, GIF, PCX, PhotoCD, HAM e HAM8, etc, tutti fino a 16 milioni di colori. Questo permette di utilizzare profiquamente Amiga in ambienti misti o con immagini provenienti direttamente da PC e Mac.
Graphic Publisher gestisce schermi alla piena potenza dei 24bit in presenza di sistemi Cybergraphics o compatibili (Picasso96), questo permette di vedere perfettamente a video ciò che verrà stampato.
Non c'é un limite al numero di immagini che possono essere caricate sullo stesso foglio fino ad esaurimento di memoria. Queste possono essere riscalate e posizionate a piacere, ingrandite, rimpicciolite e ritagliate.
Su ogni immagine si può agire con una correzione cromatica indipendente dalla regolazione di TurboPrint, questo per correggere le immagini sorgenti errate. Questo controllo permette la regolazione approfondita di luminosità, contrasto, gamma, saturazione, nitidezza e persino dei valori RGB per la bilanciatura dei colori dell'immagine.
Graphic Pubblisher nelle nostre prove si è rivelato uno strumento professionale per la stampa delle immagini.

Conclusioni

TurboPrint rasenta la perfezione per quanto riguarda la stampa su Amiga. Attraverso il viaggio che abbiamo nel programma si capisce che la gestione di una periferica di stampa non è così semplice come si crede, molti fattori sono in gioco. Solamente per ottenere un'immagine stampata in modo decente c'é da lavorare. Ma non scoraggiatevi per complessità dell'argomento, difatti TurboPrint risolve egregiamente e con semplicità ogni problema di qualità di stampa.
Un meritevole buono a IrseeSoft come giudizio del suo prodotto TurboPrint5, destinato all'ottimo non appena si ponga rimedio al problema Tektronix e alle nuove risoluzioni di stampa delle ultime Epson, 1440x720 dpi (dovrebbe essere disponibile anche una Epson da 1440xl440dpi). Infine un plauso per l'importatore Fractal Minds, per la sua professionalità dimostrata nella traduzione completa del pacchetto e nel prezzo al pubblico contenutissimo per un prodotto di questo livello.

Messagio per gli utenti... compratelo "originale", il vostro Amiga lo merita.



About Turbo Print Professional 5

Nome prodotto: Turbo Print Professional5

Prodotto da:
Irsee Software

Disponibile presso:
Fractal Minds

Prezzo: Circa 150.000 lire

Configurazione richiesta: Amiga e stampante

A favore:
Ottimo programma, manuale e programma tradotti in italiano, veloce nella stampa, stabile e largamente compatibile con le stampanti in commercio.

Contro:
Non supporta le nuove stampanti Epson ad alta risoluzione e le stampanti Tektronix.



Intervista esclusiva agli autori di The Golem

Dopo averne parlato il mese scorso, approfondiamo un po' il discorso su quello che si prospetta come uno dei titoli più "caldi" della stagione.

Due chiacchere con gli Underground

di **Nicola Morocutti** (rnordock@dei.unipd.it)

Msto che non siamo mai soddisfatti, abbiamo pensato che la preview dello scorso mese non fosse abbastanza, si sentiva (a nostro avviso) il bisogno di ascoltare dalla "viva voce" degli autori che cosa realmente si nasconde dietro a The Golem. Così armato del mio fido mail tool sono andato a rompere le scatole ai ragazzi della Underground Software, neonato gruppo di programmatori che si è subito imposto all'attenzione generale grazie al loro titolo d'esordio che sembra voler spingere l'Amiga verso nuove frontiere, per creare un nuovo standard di giochi multimediali.

L'intervista

EAR: Parlateci un po' di voi, chi siete, da dove venite, dove vi siete conosciuti, quali molle vi hanno spinto a scrivere the Golem ecc.

Underground: Il gruppo dell' Underground Software è formato da Lorenzo Caprio (codice, grafica e gameplay), Siro Spera (public relations e soundplay), Patrizio Falasca (collaboratore grafico), Paolo Verde (collaboratore grafico), Stefano Indino (musiche ed effetti speciali registrati presso il suo studio VIETATO SUONARE) e Vanni Torelli (musiche ed effetti speciali).

Io e Sirio ci conosciamo dalla nascita visto che siamo cugini, mentre gli altri ragazzi li abbiamo conosciuti dopo il primo articolo di Enigma ed, essendo rimasti entusisti del progetto, hanno deciso di collaborare. Io e Sirio siamo di Civitavecchia (a città de miracoli:)), mentre gli altri sono dei dintorni (Ladispoli e limitrofi) e Vanni Torelli è della provincia di Bari.

Quello che ci ha spinto a cominciare questo progetto è una grande passione per la grafica, i videogames e l'Amiga in particolare. Il GOLEM nasce dalla fervida mente di Lorenzo Caprio, insostituibile coder dell'Underground Software e da Sirio Spera, comproprietario della software house. Il progetto prende il via dopo l'ennesima litigata con la RAM, Lorenzo, stanco dei continui conti con i kb, si mette in testa di rendersi indipendente dalle odiate SIMM, le linee di codice iniziano a riempire la stanza dei bottoni, ma finalmente l'XFL 96 è pronto!! Naturalmente, da appassionato di grafica, associa l'XFL96 ad un videogame, la qualita della grafica è persino superiore a quella dell'XFL96 stesso. Una cosa comunque è veramente senza confronti, la passione per la fantascienza, ed è per questo che nasce il primo episodio della saga di THE GOLEM. RESURRECTION!!

EAR: Passando allora The Golem come descrivereste il vostro gioco...

Underground: Lo descriveremmo come un adventure dinamico con svariate fasi arcade (picchiaduro, SUM in prima persona, guida 3D ed inoltre accetteremo





ogni idea che ci perverrà dal sito). (che ricordo essere **http://www.dbline.it /underground,** quindi se avete qualche idea mandatela subito agli Underground NdNik)

EAR: Quali sono le principali caratteristiche dell'XFL (senza andare troppo sul tecnico)?

Underground: La grafica del gioco è interamente realizzata in raytracing, lavorando con Lightwave **3D,** tutte le animazioni sono realizzate con questa tecnica e sono COMPLETAMENTE INTERATTIVE. La velocita di queste è di circa 20/25 frames al secondo e la macchina utilizzata è un semplicissimo (per quanto possa essere semplice un Amiga) Amiga 1200 base, cioè senza l'ausilio di schede acceleratrici e senza alcuna SIMM di R.A.M.
Il driver esterno che bisogna usare è un semplicissimo e poco costoso cd-rom 6/8x, per la grafica in 1x1 !!! La fluidita è sbalorditiva, la grafica anche meglio, tutto quello che prima era appannaggio di costose shede grafiche per PC, processori ultrapompati marca (BRRRR) Intel, adesso è possibile anche sui nostri Amiga.

EAR: Per qunato riguarda la struttura del gioco, cosa ci potete dire?

Underground: La struttura del videogame è un adventure di tipologia cyberpunk ambientato in uno dei tanti futuri possibili, le fasi adventure saranno alternate da fasi arcade di vario genere.
L'arcade pronto per Resurrection è in stile Wing-Commander per la parte ludica, e simile a Star Wars per le animazioni renderizzate (animazioni interattive come ho detto prima). Le awenture del Golem sono strutturate in una saga di piu episodi ed ogni awentura sara strettamente collegata alla seguente.

EAR: Quando potremo giocarlo (cioè per quando contate di finirlo e per quando contate che sia pubblicato)?

Underground: Noi pensiamo di poter terminare il lavoro in circa un mese (quindi quando leggerete queste righe il gioco sarà già finito NdNik) ma per l'uscita non sappiamo proprio niente in quanto a tuttora non abbiamo ancora firmato alcun contratto.

EAR: Avete già avuto contatti con distributori europei?
Underground: Abbiamo ricevuto proposte dalla Click Boom, dalla Vulcan, dalla



Epic (che conosciamo meglio col nome di Islona NdNik) e dalla DB-Line, inoltre dovremmo aggiungere qualche altro contatto dall'America ed Australia!

EAR: Dalle voci che circolano sembra che vogliate realizzare "un gioco al mese" (come Pippo Baudo?), cosa contate di fare per mantenere vivo l'interesse dei giocatori?

Underground: Realizzarlo mensilmente, ora come ora, è praticamente impossibile ma crediamo che bimenstralmente sia il termine giusto. Come già detto il nostro obiettivo è di realizzare una saga, facendo giocare gli utenti ogni volta con arcade diversi sulla scia di avventure collegate tra loro (un MUST!)

EAR: Avete altri progetti per la mente?

Underground: Si vorremmo avere il tempo di creare un XFL editor ma questo per ora non è possibile. Inoltre se dovesse essere necessario forse dovremo passare al PC ma questo non è certamente il nostro scopo.

EAR: Abbiamo sentito voci di un possibile XFL **97, potete dirci qualcosa di più?**

Underground: Si, l'XFL **97** è gia pronto a livello logico, ma si sa una wsa è la teoria un'altra la pratica. Per ora la versione che abbiamo riesce ad aumentare di molto la velocità e forse avremo la possibilità di renderlo multipiattaforma. L'unico neo è che probabilmente sarà necessario un processore abbastanza potente quindi scordatevi il 68020.

EAR: Grazie ragazzi, la chiaccherata è **stata proprio interessante.**

Underground: Grazie a voi. Un saluto alla redazione e ai lettori da Lorenzo e Sirio dell'Underground Software.

Conclusioni

Ringraziamo ancora gli amici dell'Undeground Software per la loro disponibilità. Direi che da quanto ci hanno detto ci dovremo aspettare faville dal loro gioco. Intanto vi suggeriamo due cose, primo di guardare molto attentamente le immagini che trovate su queste pagine (non ci sbavate troppo sopra!), secondo di cominciare a mettere via i soldi per accaparrarsi subito quello che si preannuncia uno dei titoli più interessanti della stagione! Restate sintonizzati su queste pagine per la futura recensione. Bye!



PARLI INTERNET?

MAILING LIST DB-LINE e sarai aggiornato via e-mail su novita e offerte speciali:
http://www.dbline.it/mhtm/_mailinglist.htm

LATEST PRESS RELEASES:
http://www.dbline.it/mhtm/_press.htm

Db-Line

http://www.dbline.it

VUOI RICEVERE IL NOSTRO LISTINO PRODOTTI IN OMAGGIO? TELEFONACI.

PER ORDINI 0332/749000 (768000)

NEWTEK INCORPORATED



LIGHTWAVE 3D 5.0

IL PRIMO PROGRAMMA PROFESSIONALE DI GRAFICA 3D MULTIPIATTAFORMA





OFFERTE IN CORSO - TELEFONARE

Per definire correttamente **LightWave** bisogna utilizzare il termine inglese di: "All-in-one photo-realistic animation system". Questo programma ha consentito la realizzazione di famose serie televisive quali SeaQuest, Babylon 5, Hercules, Star Trek: The Next Generation, Star Trek: Voyager, Robocop, Viper, Unsolved Mysteries e molte altre. **LightWave** è inoltre utilizzato da più di 10.000 professionisti del settore video per la creazione di animazioni 3D da inserire in video-clip commerciali, in sigle televisive, in videogiochi... La principale caratteristica consiste nella semplicità d'uso unita ad una elevatissima velocità nel calcolo e nella realizzazione delle animazioni. **LightWave** è stato sviluppato per le seguenti piattaforme: Windows 95, Windows Nt, Mips, Dec Alpha, Amiga, e non ultima SGI.

Alcune delle funzioni della nuova versione 5.0: - Textures illimitate sugli oggetti - Preview OpenGL in tempo reale - Metanurbs: strumento di modellazione libera spline non lineare - Strumenti potentissimi di cinematica inversa - Metamorfosi a bersaglio multiplo - supporto tavoletta grafica.... In più plug-ins multifunzione di ogni genere per integrare e migliorare le funzionalità di LightWave come ad esempio 'ADD-METABALL' che trasforma il poligono in meta-ball o 'THROW' che crea il movimento di un oggetto sottoposto a forza di gravità.

PER MAGGIORI INFORMAZIONI: http://www.dbline.it/mhtm/lightwave.htm

DISPONIBILE LIGHTWAVE 3D 5.0 PER WINDOWS '95, WINDOWS NT, POWERMAC, MIPS, DEC ALPHA AMIGA, SGI.



DISPONIBILI VIDEO-TUTORIAL.
VERSIONI EDUCATIONAL & COMPETITIVE UPGRADE.

LIGHTWAWE 3D 5.0 E' IL PROGRAMMA UNIVERSALE PER LAVORARE NELLO STESSO MODO SU PIU' PIATTAFORME.



Per aggiungere le leggi della fisica alle vostre animazioni, realistiche e complesse.



La migliore plug-in per la generazione di sistemi particellari. Effetti speciali come fumo, neve, pioggia ecc.



Potente per il controllo delle animazioni di personaggi. Incorpora la cinematica inversa. Riduce il Gimbal Lock.

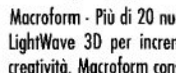


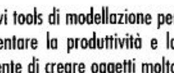
E' un utility di backup dei vostri progetti, semplifica il trasporto su piattaforme diverse.



25 Shader professionali per LightWave.







Macroform - Più di 20 nuovi tools di modellazione per LightWave 3D per incrementare la produttività e la creatività. Macroform consente di creare oggetti molto complessi con semplicità e rapidità. VertiLectric - Un nuovo plug-in per la generazione di effetti luce come fulmini, laser, scariche elettriche ecc.

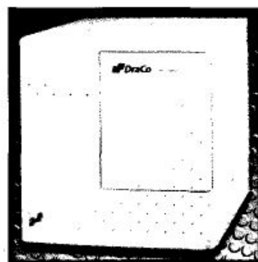


Migliora la qualità di rendering che di realizzazione. Aggiunge nuovi filtri.



RICHIEDI LA LISTA COMPLETA, TANTISSIMI PLUG-IN PER CREARE E LAVORARE!

DraCo
The Nonlinear Workstation



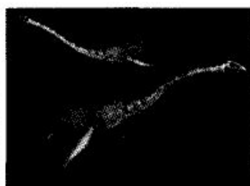
"La televisione digitale e l'editing non-lineare di un sistema professionale ad un prezzo accessibile e competitivo". PER MAGGIORI INFORMAZIONI: http://www.dbline.it/mhtm/_draco.htm

CASABLANCA:
"IL MONTAGGIO VIDEO-DIGITALE PER TUTTI"



Casablanca è una centralina di montaggio digitale per DV e Mini-DVUtilizzabile con apparecchiature VHS, S-Video e Hi8. Casablanca permetterà di risparmiare tempo, migliorando qualitativamente la produzione.





DINOSAURS ROM - 10 oggetti di dinosauri in alta qualità per Imagine (DOS, WINDOWS & AMIGA) - LightWave 3D (per tutte le piattaforme) - 3DStudio (4 DOS & MAX).
10 oggetti completi di "bones", controlli per la cinematica inversa e di "brushes" di rilievo, colore e specularità. Scene preimpostate con camminata o corsa.



DISTRIBUTORE PER L'ITALIA: DB LINE srl - VIA ALIOLI E SASSI, 19 - 21026 GAVIRATE (VA) - TEL. 0332/749000 - FAX 0332/749090 e-mail: info@dbline.it - http://www.dbline.it